★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

numer 4/94 (5) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000

COMPUTER STUDIO

W CO GRAĆ

JAK GRAĆ

CD - PRZEGLĄD NOWOŚCI



KOMPUTERY kontra KONSOLE

- NOCTROPOLICE
- GOBLINS 3



- MAD DOG McCREE
- GABRIEL KNIGHT
- HERO QUEST
- SPACE CRUSADE
- ECO QUEST



- QUEST FOR GLORY 4

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI



CZEŚĆ!

Witam serdecznie, witam ciepło, witam wiosennie. Tak, nastała nam wiosna, słonko przyświeca coraz mocniej, dookoła życie budzi się z zimowego letargu, a co tam w komputerach panocku? Ano zima, zdałoby się powiedzieć i to sroga zima. Nowa ustawa zmieniła nasz rynek oprogramowania i jak było do przewidzenia, w znacznym stopniu ograniczyła dostęp nałogowych graczy do nieprzebranej ilości nowości. Obserwując ostatnie zmiany nie mogę oprzeć się wrażeniu, że podobnie jak corocznie zima zaskakuje naszych drogowców, tak teraz ustawa zaskoczyła naszych dystrybutorów. Zakładając, że posiadacz Amigi dysponujący grubszą gotówką chciałby zaopatrzyć się w oryginalne gry to do wyboru ma zaledwie kilka tytułów na krzyż. Z grami na pecety jest wprawdzie trochę lepiej, ale na półkach straszą od lat te same tytuły, które hitami to były, ale dawno, dawno temu. Wprawdzie teraz zaopatrzone są w kolorową winietkę na której zamieszczono sloganik – „klasyka", ale to nie zmienia postaci rzeczy. Wybór oprogramowania licencjonowanego jest więc naprawdę niewielki. Za to drgnęło ostatnio w tematyce CD. Ten numer „Gier Komputerowych" zdominowany jest siłą rzeczy przez tę tematykę. Zdajemy sobie oczywiście sprawę, że CD–ROMy nie są jeszcze powszechnie używane, więc niektórych Czytelników może drażnić fakt, że tyle miejsca poświęciliśmy temu zagadnieniu. CD–ROMy i wszystko, co z nimi związane, na dobre zagoszczą już w naszym piśmie, lecz w następnych numerach będziemy starali się utrzymywać zdrowe proporcje tematyczne w zależności od stopnia popularności danego sprzętu na rynku.

Muszę jeszcze wspomnieć o pewnym, ważnym dniu, który mamy już wprawdzie za sobą, ale, jako że nasze pismo ukazuje się w połowie miesiąca więc nie mogliśmy nań ucelować. Tym dniem jest oczywiście słynny na całym świecie dzień nabieraczy, dowcipnisiów i prześmiewców, czyli 1 kwietnia – Prima Aprilis. Humor w redakcji dopisuje nam na codzień, więc postanowiliśmy w jakiś sposób uczcić ten niezwykły dzień. W tym numerze „GK" zamieściliśmy jeden artykuł zupełnie wyssany z palca, ot tak dla hecy. Jeśli domyślicie się o który tekst chodzi, łapcie za długopis, pióro lub flamaster i piszcie do nas, podając oczywiście tytuł tego artykułu. Karty pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami wezmą udział w losowaniu nagród, którymi są joysticki. Nie zapomnijcie napisać jakim typem komputera dysponujecie.

Jak zwykle gorąco zachęcam do lektury naszego czasopisma, a także innych wydawnictw naszej redakcji.

red. nacz. Marek Suchocki





SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

wydawca
CGS Computer Studio
04–202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9 – 17)

redakcja

red. nacz.
Marek Suchocki

z–ca red. nacz.
Dariusz Kazik

Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)
Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała,
Michał Bakuliński,
Marek Węglowski,
Lech Zaciura (Bilbo),
Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
PPW UNIPROM, Warszawa,
ul. Mińska 67, tel. 10-10-01

CD-ROM'OWY ZAWRÓT GŁOWY

Inaugurując w poprzednim numerze stały dział poświęcony technice CD nie przypuszczałem, że w ciągu zaledwie miesiąca „świat stanie na głowie". Kompakty atakują i to jest fakt! Ruch w interesie olbrzymi, więc handlarze, dystrybutorzy, dealerzy zacierają łapki, liczą szmal i... przygotowują nową ofertę. O to właśnie chodzi panowie – świat zaczął kręcić się wokół krążka CD. No i co Wy na to? Nic?! No tak, sorry, to Wy powinniście zadać nam to pytanie. Tak więc, co my na to? A my na to jak na lato, choć dopiero wiosna. Ale poważnie, to wzięliśmy się z kopyta do roboty. Zawaleni tysiącami, co ja gadam, milionami krążków, nurzamy się w nich po kolana... po pas... ba, po szyję. Myślimy o krążkach CD, śnimy o krążkach, piszemy o krążkach, chodzimy po krążkach, jemy krążki, myślimy jak krążki... jesteśmy krążkami. NIE! Co za brednie, te cholerne krążki rzuciły się nam na mózg. Paszoł won, ludzie, królestwo za dyyyskietkę!

Uff, jedna dyskietka potrafi wyciągnąć człowieka z największej depresji nawet z krążkowego napędu, co ja gadam, obłędu oczywista.

Jak więc sami widzicie i słyszycie, CD–rewolucja rozgrywa się na naszych oczach i uszach oczywista.

Wprowadzając nową rubrykę o CD myśleliśmy, że dział ten skrojony został trochę na wyrost, a tu okazuje się, że należałoby powiększyć go do objętości 118 stron i jeszcze byłoby ciasno. To jednak dalsza przyszłość, na razie cieszmy się tym, co mamy. Dzisiaj w naszej rubryce CD, przedstawimy CD–ROM od kuchni. Jako menu zaserwujemy recenzję kilku smakowitych krążków, a na dokładkę trzeba będzie zaczekać niestety do następnego numeru.



DARMOWE KOREPETYTORIUM Z ZAKRESU CD–ROMOLOGI STOSOWANEJ

Napęd CD–ROM tylko z pozoru wydaje się być urządzeniem względnie niezbyt skomplikowanym. Jak wiadomo, pozory często mylą – tak jest też i tym razem. Ogólnie rzecz biorąc, CD–ROM działa na tej samej zasadzie co normalny odtwarzacz płyt kompaktowych, a ten z kolei wziął swój początek od gramofonu. Tyle tylko, że delikatna i wrażliwa na kurz igła, została zastąpiona promieniem lasera. Przestarzałe (tak, tak!) „czarne" płyty analogowe zostały zastąpione mniejszymi (o średnicy do 12 cm) krążkami CD wykonanymi z bardzo czystego polikarbonicznego plastiku. Jest to przezroczysty poliwęglan:

$HO - C_6H_4C - (CH_3)_2 - C_6H_4 - OH$

otrzymywany w wyniku polikondensacji fosgenu ze związkami dwuhydroksylowymi. Poważnie... A niedowiarkom radzę przeskoczyć od razu do następnego akapitu...

No sami przecież wiecie (czego Was uczą /uczyli/ w tej szkole??!!), to zupełnie



tak jakby wziąć dwuwartościowy bezonans sodu i zmieszać go w obecności pięciotlenku winylu z mrówczanem wodoru. Powstanie wtedy trójtlenek fosforu wrażliwy na higroskopijne działanie H_2O. Za pośrednictwem nadmanganianu potasu powstanie fellogen, wchodzący w skład tkanki miękiszowej rdzenia kręgowego świni (dzieli się mejotycznie a nie haploidalnie). W wyniku dimetrii i symetrii kawalerskiej otrzymamy pół mola chlorczanu wapnia. Jak wiecie, w warunkach normalnych będzie to 22,4 dm^3 syfka syfczanu, który... Ich bezahle, du bezahlst... EEEeeee... Punkt materialny... Prrrruuutt... AAAAAAAggggghhhhh! OOghhaaa! Lacha z matmy!

STOP! Koniec bredni. To przecież poważne pismo o skali ogólnomiędzygalaktycznej i Imć Jaśnie Naczelny (wraz ze świtą) nie może narażać się na jakiekolwiek straty z tego powodu. Tak więc uczcie się dzieciaki pilnie chemii, to będzieta kiedyś tłoczyć kompakty – nareszcie redakcyjni recenzenci będą mieli co opisywać a gracze w co grać, ku chwale Ojczyzny zresztą. Ale do rzeczy, bo na te głupie kawały (mam

przez nie same kłopoty) mógłbym z palcem w... (CD-ROM'ie) zmarnować ze trzy wydania specjalne. Teraz będzie już naprawdę serio...

Poliwęglany odznaczają się doskonałymi walorami mechanicznymi i dielektrycznymi. Dlatego właśnie stosuje się je do wyrobu precyzyjnych części maszyn, kształtek elektroizolacyjnych, przezroczystych osłon urządzeń pomiarowych i sprzętu oświetleniowego, folii, narzędzi i protez medycznych.

Płyta CD jest napylona cieniuteńką warstwą aluminium lub złota bardzo dobrze odbijającą światło. Ze względów bezpieczeństwa kładzie się na to specjalny lakier lub warstewkę plastiku. Próżno szukać na niej jakichkolwiek wgłębień czy rowków – ulubieńców kurzu. Okazuje się jednak, że owszem, rowki jako takie są... ale gołym okiem nie da się ich zobaczyć w ogóle. Dlaczego? Dlatego, że są po prostu bardzo, bardzo małe. Abyście mogli łatwiej to sobie wyobrazić, służę przykładem: na średnicy (czyli grubości, nie długości!) ludzkiego włosa zmieści się 25 „rowków", których na całym dysku jest prawie 3 biliony! Z kolei na średnicy każdego „rowka" moglibyśmy ułożyć jeden za drugim 500 atomów wodoru. W takiej sytuacji żaden, nawet najsprawniejszy i najbardziej dokładnie wykonany mechanizm nie byłby w stanie odczytać, w ten sposób zapisanych informacji. Konieczne więc było użycie lasera.

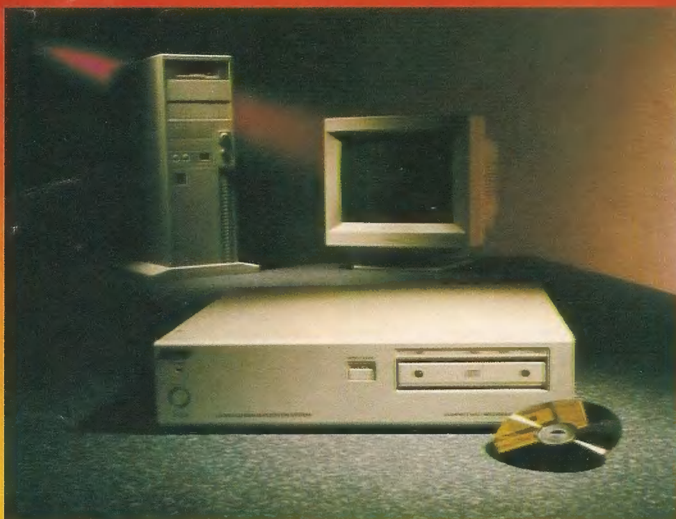
Sam laser nie przypomina wcale wspaniałego miecza Luka Skywalkera z „Gwiezdnych Wojen" czy pistoletów załogi serialu „Star Trek". Jest to po prostu maleńka dioda świecąca LED (Light Emitting Diode) używana ostatnio w nowoczesnych drukarkach laserowych. Dioda ta, emitując cieniuteńką wiązkę światła (uwaga na oczy!) może trafić na powierzchnię wklęsłą (nasz „rowek") lub wypukłą (nazwijmy ją umownie „wysepką"). Naprzeciw diody umieszczono pryzmat, którego zadaniem jest kontrola drogi wiązki świetlnej. Pod pryzmatem zamontowane są czujniki sprawdzające, gdzie wysłano wiązkę i jak została załamana. Mamy tu dwa możliwe przypadki:

1. Wiązka trafia na „rowek" – rozprasza się
2. Wiązka trafia na „wysepkę" – odbija się od niej i przez pryzmat powraca do czujników

Dalej wszystko idzie już jak po maśle. Odbity (za pośrednictwem skomplikowanego systemu soczewek i luster) od „wysepki" promień trafia z powrotem do detektorów, które przekazują go odpowiedniej diodzie. Ta z kolei zamienia go na impulsy elektryczne „tłumaczone" na zrozumiałą dla komputera postać binarną (jedynce logicznej odpowiadają początki i końce „wysepek", a cała reszta, czyli „rowki" to zera) – sprytnie zakodowaną informację. Cwana bestia...

Jak produkowane są te cudeńka? Otóż najpierw (jeszcze w fazie daleko przedprodukcyjnej) wszystkie informacje zostają zapisane na specjalistyczną taśmę magnetyczną U-Matic. Charakteryzuje się ona skośnym zapisem (tak samo jak w magnetowidach). Informacje z tejże taśmy przenoszone są na wykonaną z ultra-czystego szkła płytę-matkę, na której wysokoenergetyczny laser wypala mikroskopijne otwory (ok. 0,006 mm każdy). Tak właśnie powstaje wzorzec dla kilkuset kolejnych właściwych już dysków optycznych.

Wiadomo, że są one nośnikiem znacznie trwalszym i o wiele mniej zawodnym od konwencjonalnych dyskietek. Nie znaczy to wcale, że są całkowicie niezniszczalne. Oba nośniki są dość wrażliwe na kurz i inne drobne zanieczyszczenia. Należy także uważać, by przypadkiem nie zadrapać ostrym narzędziem powierzchni dysku CD – może to spowodować nieodwracalną utratę danych. Wprawdzie CD-ROMy wyposażone są w układy umożliwiające bardzo skuteczną korekcję błędów występujących przy odczycie informacji, ale przy poważnych uszkodzeniach powierzchni dysku mogą okazać się niewystarczające. A wszystko zależy od rodzaju uszkodzenia. Weźmy np. zadrapanie – tworzy ono mikroskopijnej wielkości wyrwę na powierzchni nośnika. Nie trzeba chyba dodawać, iż istniejące w tym miejscu „wysepki" po prostu zostały zniszczone. Pół biedy, gdy nasza rysa przebiega równolegle do promienia dysku (rys. nr 2) – odpowiednie scalaki poradzą sobie z tym problemem. Znacznie gorzej, gdy





RYS. 1

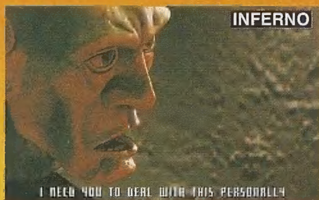

RYS. 2



Firma Sierra swoje największe przeboje wznawia w wersjach na krążkach CD.

zadrapanie biegnie równolegle do obwodu dysku (rys. nr 3). Wtedy brakujących części danych jest znacznie więcej. Stawia to bezpieczeństwo naszych informacji pod znakiem zapytania. Natomiast przy drobnych pyłkach, kurzu, itp. korektory doskonale spełniają swą rolę – rekonstruują brakujące ciągi bajtów bez wiedzy niczego nie podejrzewającego użytkownika...

Warto więc dbać o nasze płyty, zwłaszcza, że na rynku dostępne są specjalne płyny i waciki do profilaktycznego czyszczenia powierzchni dysku. Jak należy to robić pokazuje rys. nr 4a (nasączony płynem wacik przesuwamy równolegle do promienia dysku). Droższe modele



CD–ROMów (podobnie jak nowoczesne magnetowidy) mają zamontowane na stałe wymyślne mechanizmy, nasączające obracający się dysk specjalnym płynem, dzięki któremu mamy kurz z głowy – czego to ludziska nie wymyślą? Jeszcze większym bajerem są maleńkie wentylatorki umieszczone wewnątrz napędu – ich zadanie jest podobne. Wszystko to odbywa się gdy dysk umieszczony jest w CD–ROM'ie. Poza nim, użytkownik musi sam uważać na sposób w jaki obchodzi się ze swymi delikatnymi płytami.

Dioda LED, czujniki i pryzmat zamontowane na małej płytce poruszają się od krawędzi dysku aż do jego środka. By odbywało się to dostatecznie szybko, mechanizm musi być zwarty i lekki, nie może też zajmować zbyt dużo miejsca. Czas w jakim płytka przesuwa się od krawędzi dysku do jego połowy nazywamy średnim CZASEM DOSTĘPU. Liczony jest on w milisekundach (ms) – tysiąc milisekund to jedna sekunda. Naprawdę dobre napędy odznaczają się bardzo małym czasem dostępu, np. 250 ms czy nawet 180 ms (jest to doskonale wyposażony napęd firmy Panasonic, wchodzący w skład pakietu „Multimedia Upgrade Kit" – cena takiego napędu to ok. 8 mln zł).

Oprócz tego liczy się także TRANSFER. Podawany jest on w kilobajtach na sekundę (KB/s). W przypadku zwyczajnych odtwarzaczy jest to około 150 KB/s. Wczytanie jakiegoś pliku to czas dostępu + czas transferu. Przypuśćmy, że nasz napęd ma czas dostępu 250 ms – czyli ćwierć sekundy. Wczytanie pliku o długości 50 KB zajmie niewiele ponad pół sekundy. Jest to wynik całkiem dobry. Czas dostępu do zapisanych na dysku informacji jest niesłychanie ważny. Rzutuje on bowiem na ogólną sprawność i pracę naszego napędu, a co za tym idzie – zwiększa komfort pracy.

Gry na CD mają niezliczoną ilość animowanych sekwencji. A te wymagają odpowiednio szybkiego sprzętu. Na przykład introdukcja z „King's Quest 6" zajmuje ponad 40 MB. Takie digitalizowane sekwencje składają się z wielu klatek animacji i podkładu dźwiękowego. Jedna pełnowymiarowa (czyli zajmująca całą powierzchnię użytkową ekranu) klatka to około 65 KB. Sekunda digitalizowanego dźwięku to 22 KB. Odtwarzanie odbywa się z prędkością mniej więcej 12 klatek/s. I tak oto mamy prosty rachunek – mnożąc 65 (KB/s) przez 12 (klatek/s) i dodając do tego 22 (KB – sekunda dźwięku) otrzymujemy 802. Wynika z tego, że aby odtworzyć taką sekwencję w tempie średniej jakości filmu animowanego, nasz CD–ROM musiałby mieć transfer danych 802 KB/s (odpowiada to dość szybkiemu twardemu dyskowi). Nie jest to mało, a wspomniana sekwencja dotyczyła standardowej rozdzielczości VGA. Dla rozdzielczości SVGA wymagany transfer wyniósłby ponad 4 MB/s!



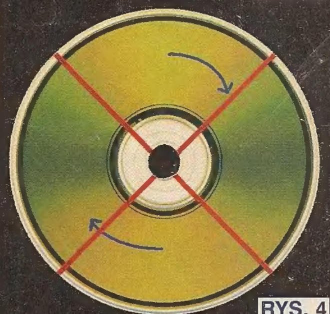
Aby przyspieszyć animację, stosuje się programową kompresję danych. Pozwala ona na płynne odtwarzanie już przy transferze 150 KB/s. Oczywiście coś za coś – nie jest to animacja pełnowymiarowa, a ponadto – o wiele gorszej jakości.

Głowica odczytuje informacje zaczynając od środka dysku i kończy na jego krawędzi. Ułożone obok siebie „rowki" i „wysepki" tworzą długą, ciągnącą się na 5,5 km spiralę! Spróbujcie sobie teraz wyobrazić, że cały dysk CD składa się ze ściśle do siebie przylegających obręczy (ścieżek), tak jak to przedstawiono na rysunku nr 1. Na długości ok. 2,5 cm (1 cal) zmieści się ich aż 16 tysięcy! Dla porównania, zwykła dyskietka HD ma 96 ścieżek na cal (TPI – tracks per inch).

Widać więc, że napęd CD–ROM nie ma lekkiej pracy. Do tego dochodzi jeszcze jeden problem. Kiedy dysk obraca się ze stałą prędkością, to prędkość liniowa punktu położonego w pobliżu środka dysku jest większa od prędkości punktu położonego na krawędzi (oj, znów ta wszędobylska fizyka). Oznacza to, że głowica szybciej odczytuje informacje zapisane na zewnętrznej części dysku niż te w środku. W normalnym odtwarzaczu płyt kompaktowych skutki tego faktu dałyby się zauważyć natychmiast – po prostu prędkość odtwarzanego nagrania zwiększałaby się stopniowo. W przypadku CD–ROMu chodzi o możliwie najszybszy dostęp do danych. Zastosowano więc silnik mogący pracować przy zmiennej prędkości obrotowej. Uwarunkowane jest to położeniem głowicy w danym momencie – od 500 obrotów/minutę gdy znajduje się ona w centrum dysku do 200 obrotów/minutę przy samej krawędzi. Nie trzeba chyba dodawać, że wpływa to ujemnie na czas dostępu do danych.

Najnowsze modele CD–ROM'ów (oznaczenie „double speed") wyposażone są w bardzo inteligentne układy elektroniczne odróżniające informacje audio od „czystych" danych, które odczytywane są dwa razy szybciej od sygnałów dźwiękowych. Takie rozwiązanie znacznie przyspiesza dostęp do szukanych informacji. Należy też


RYS. 3


RYS. 4


RYS. 4A

dodać, iż wiele nowych programów jest przystosowanych tylko do pracy z CD–ROM „double speed". Używanie takiego oprogramowania na starszych modelach („single speed") mija się z celem – transfer danych jest w tym wypadku po prostu za mały.

Tymczasem standard MPC coraz gorzej daje sobie radę z dzisiejszym oprogramowaniem. Przy takim sprzęcie o pełnowartościowych multimediach nie warto nawet wspominać. Dlatego też ustanowiono zupełnie nową normę MPC 2. Oto ona:

– procesor 486SX 25 MHz (zalecany DX2),

– 8 MB pamięci operacyjnej,

– twardy dysk o pojemności nie mniejszej niż 120 MB (nie ma tu sztywnych zasad – im większy tym lepszy),

– karta grafiki potrafiąca wyświetlać obraz w rozdzielczości 640x480 przy 65535 kolorach (16 bitów HiColor),

– 16–bitowa karta dźwiękowa

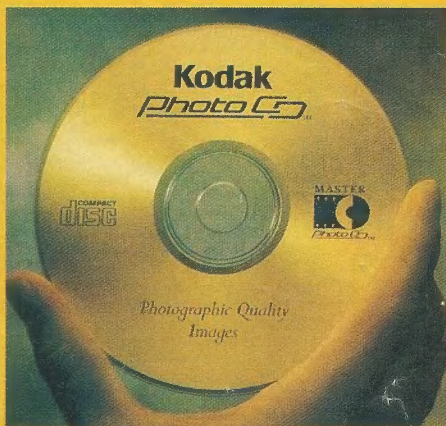
– napęd CD o średnim czasie dostępu minimum 250 ms i prędkości transmisji co najmniej 300 KB/s.

Nie trzeba chyba dodawać, że wymagania sprzętowe w zastosowaniach multi–session zwiększają się także względem MPC 2. Dla Kodak Photo CD potrzebne będzie (oprócz wymienionych wyżej elementów osprzętu) 16 MB pamięci ram, 24–bitowa akcelerowana karta grafiki (16,7 mln kolorów przy rozdzielczości nie mniejszej niż 640x480 punktów) i co najmniej 24 MB SwapFile w środowisku Windows (plik roboczy).

Za cenę wyżej wymienionej konfiguracji (DX2) można kupić dwuletniego Fiata Cromę 2.5 Turbo i.e. z 16–to zaworowym usportowionym silnikiem o pojemności 2466 cm i elektronicznym wtryskiem paliwa, centralnym zamkiem, regulowanym położeniem kierownicy, elektrycznie otwieranymi szybami, podgrzewanymi fotelami z pamięcią, komputerem pokładowym, pomocą na ster (wspomaganie kierownicy) i klimatyzacją (wprawdzie to nie „Auto Sukces" ani „Motor", ale porównanie chyba niezłe). Jako praktyczniejszą alternatywę możemy wybrać 15008 świeżutkich bochenków chleba z lubelskiej piekarni (wprawdzie to nie „Poradnik Domowy", ale porównanie chyba niezłe...).

Na szczęście (???) MPC 2 jakoś niemrawo wchodzi na rynek (naturalnie ze względu na wysoką cenę), trzeba jednak sobie uświadomić, iż norma ta nie została wcale pomyślana „na wyrost" – do prawdziwych multimediów to i tak jest zbyt mało. Już teraz mówi się o nowych kartach graficznych wyposażonych w sprzętową kompresję danych. W praktyce oznacza to bardzo duży przyrost prędkości działania całego systemu.

Jedno jednak jest pewne – nie wiadomo jak długo MPC 2 będzie nadal aktualne. Nie wiadomo czy za rok, dwa, może trzy, nie zostanie ustanowiony nowy standard z Pentiumem na czele. A może on też już nie wystarczy? Tego nie wie teraz nikt. Biorąc jednak pod uwagę wzrastające w tempie drożdży wymagania sprzętowe, wszystko jest możliwe...



Dzięki Kodak Photo CD, będziesz mógł zdjęcia z wakacji utrwalić z niebywałą ostrością i kolorystyką na krążku CD i później poddać je elektronicznej obróbce przy pomocy swojego komputera.



Co jeszcze jest pewne? Ano to, że CD to klucz do nowego wymiaru. Wymiaru, bez którego w przyszłości ani rusz. Przyszłość ta zbliża się do nas wielkimi krokami – Sierra zapowiedziała zakończenie produkcji oprogramowania na konwencjonalnych dyskach. Niewykluczone, że od początku 1996 r. wszystkie nowe gry tej firmy będą pojawiać się wyłącznie w wersji CD. No i co Wy na to?

■ **Sandey**

Otwieramy nasz kramik z różnościami CD. Wybór jak okiem sięgnąć. Są więc krążki okrągłe, świecące, błyszczące i... okrągłe. Zacznijmy od tych okrągłych, błyszczących i świecących.

KRAMIK Z KRĄŻKAMI

czyli dzienny jadłospis nałogowego gracza

Jak sama nazwa wskazuje, jest to gra, ale właściwie to nie jest gra. Więc co do cholery? Spoko, cierpliwości chłopie, zaraz dojdziemy do sedna. Tak więc, jak uprzednio wspomniałem, jest to gra i nie gra. Nie gra, bo gada. Kto gada? co gada?

No ja gadam, że to nie gra tylko gada, bo to nie jest zwykła gra tylko gadająca książka. Jasne? Jak nie chwytasz, to przeczytaj jeszcze raz poprzednie zdanie i będzie grało. A teraz do rzeczy bo od tego tłumaczenia co gra, a co gada już mi się trochę we łbie miesza, a jeszcze nic dziś nie piłem. Słowo! Ani kropli. Na co czekam? Właściwie na nic, już walę. Chlup, chlup... i już lepiej. Co piję? Herbatkę koleś, herbatkę, a Ty myślałeś, że co?!

Teraz, gdy już umysł jasny i wzrok czujny, przystępujemy do właściwej konsumpcji. Co dziś zaserwowano? O yeah! Okrąglutki, błyszczący, jeszcze cieplutki... „Desert Storm". Już ślinka napływa do ust, łapki się trzęsą i machinalnie szukają myszy. To będzie uczta, myślę sobie patrząc na ekspresyjną okładkę z wizerunkiem wspaniałego Abramsa M–1. Po wgraniu programu nie miałem już tak radosnego nastroju. Zamiast spodziewanej super strategii... otrzymałem książkę!

Dla ścisłości dodam, że na krążku „Desert Storm" są właściwie dwa programy. Jeden, ten dłuższy, to nic innego, jak zgrabnie przygotowana mini–encyklopedia dokumentująca wojnę w Zatoce Perskiej. Drugi, to wprawdzie oczekiwana przeze mnie gra strategiczna, ale jest to zwykły zapchajdysk, a właściwie zapchajkompakt.

Zapewnie dobrze pamiętacie datę wybuchu wojny w Zatoce Perskiej. Stało się to 2 września 1990 roku. Sprawcą tego całego incydentu był jeden człowiek Saddam Husein. Urodził się on 28 kwietnia 1937 r. w małym miasteczku Tikrit niedaleko Bagdadu (ok. 170 km). W 1979 r. został mianowany na prezydenta Iraku. Od tego momentu datują się jego krwawe rządy. Chcąc powiększyć swoje terytorium, w 1980 r. napadł na Iran, tym samym rozpoczynając niesamowicie długą (ośmioletnią) i krwawą wojnę. Chcąc zdobyć dobre terytoria w wojnie z Iranem, postanowił zająć małe państewko leżące u wybrzeży Zatoki Perskiej. Był to Kuwejt. To małe państwo stało się w ciągu kilku sekund punktem największego zainteresowania na świecie. Otrzymało poparcie od wielu przedstawicieli innych krajów, choć często było to poparcie tylko słowne.

Prezydent USA, George Bush, w porozumieniu ze swoimi dowódcami sił zbrojnych, wystąpił przeciwko Huseinowi mając za sobą potężną, doskonale wyszkoloną i wyposażoną armię. Tak rozpoczęła się wojna w Zatoce Perskiej, określana mianem „Desert Storm". Dzisiaj, gdy jest już po wszystkim, rynek gier komputerowych zalała fala wszelakich symulatorów i strategii ściśle związanych z wojną w Zatoce. Jednym z takich przykładów może być kompakt „Desert Storm", wydany przez firmę Compton's Newmedia w 1992 r. Na 300 MB znajdują się wszystkie dane, dotyczące wojsk amerykańskich biorących udział w tym konflikcie. Wszystkie zdjęcia są wykonane w wysokiej rozdzielczości karty SVGA tj. 640x480. Ale może zacznijmy od szczegółów technicznych.



Program w znikomej części instaluje się na twardym dysku – zadowala się tylko 1,5 MB wolnego miejsca na dysku. Oprócz tego, tworzy na twardzielu kilka plików, za pomocą których możemy uruchamiać program w trybach SVGA lub VGA. Istnieją dwie możliwości instalacji programu: dla Dos'a i dla Windowsa. Różnice są znikome. W wersji pod Windows mamy do dyspozycji opcję Sound Finder. Dzięki niej możemy posłuchać sobie wszystkich rozmów, relacji pilotów, którzy byli w samym centrum tej wojny. Znalazły się tam też nagrania wszystkich ważniejszych wystąpień generałów i przywódców wojsk amerykańskich, jak na przykład przemówienie generała Schwarckopfa, podczas którego podśmiewał się z Huseina – co nawet mu nieźle wychodziło.

Są tam też nagrane odgłosy walki, krzyki żołnierzy, rozmowy między pilotami i masę innych ciekawych dialogów, jak choćby relacja z pola walki. Jako, że te nagrania są odtwarzane prosto z kompaktu, należy więc mieć wyjście od słuchawek podłączone bezpośrednio do napędu CD. W obydwu wersjach programu mamy bardzo ciekawą opcję Picture Tour. Uaktywnienie jej spowoduje samoczynne wyświetlanie się po kolei wszystkich zdjęć jednostek bojowych, baz wojskowych, wizerunków generałów, samolotów, czołgów i dosłownie wszystkiego, co w jakimś stopniu było związane z wojną w Zatoce. Jeżeli mamy jednak ochotę w spokoju przyjrzeć się poszczególnym zdjęciom, wybieramy opcję Picture Finder i wtedy w spokoju możemy przyglądać się wybranym przez nas obrazkom. Oczywiście kompakt nie zawiera wyłącznie samych zdjęć. Możemy dowiedzieć się dosłownie wszystkiego o wojnie w Zatoce Perskiej, oczywiście pod warunkiem, że władamy językiem angielskim. Opisane są tam mianowicie wszystkie działania wojenne, rozmieszczenie wojsk, czas poszczególnych ataków, rodzaj jednostek bojowych biorących udział w wojnie i wiele wiele innych bardzo ciekawych wiadomości.

Przy poszczególnych rozdziałach tej wielkiej książki są ikony aparatu fotograficznego i słuchawek. Można tam obejrzeć zdjęcie dotyczące aktualnego tekstu i wysłuchać nagrania, też oczywiście nawiązującego do aktualnej treści „książki".

Na kompakcie jest także gra strategiczna. Wcielasz się tam w rolę dowódcy wojsk amerykańskich i musisz tak dowodzić swoimi żołnierzami, aby w końcu wygrać wojnę. W sumie płytka „Desert Storm", jest to niezła gratka dla wszystkich, którzy choć trochę interesują się wojskowością i wszystkim co się z nim wiąże. Trochę szkoda, że na krążku zabrakło wstawek animacyjnych, ale doskonale zrobione zdjęcia w pewnym stopniu rekompensują powstałą w ten sposób lukę.

■ Adam

DESERT STORM – CD
producent: Compton's Newmedia Inc.
cena det. 800.000 zł
sprzedaż: Discomp

CD-ROM

KGB • CIA

WORLD FACTBOOK

Not for Retail

Po takim smakowitym śniadanku jakim był „Desert Storm", człowiek ma ochotkę na repetę. O nadciągają posiłki i nowy krążek tak okrąglutki i cieplutki jak zawsze, ląduje na moim stole. Tym razem zostałem na szczęście uprzedzony o jego zawartości. Miała to być na wzór „Desert Storma" ilustrowana książeczka o tematyce odwiecznych zmagań dobra ze złem, czyli CIA i KGB. Tytuł wielce frapujący, więc nie zwlekając dłużej puściłem maszynę swoją w ruch i co widzę? Tekst widzę, tekst! Nieprzebrane morze liter, literek, litereczek. Raporty, raporty, sprawozdania, sprawozdania, bez końca. Co za bzdura pomyślałem, może choć trochę kolorowych obrazków. Taa... takiego!

Owszem kilka mapek się znajdzie, a dalej choćbyś nie wiem jak długo dłubał, to nic z tego nie wyciśniesz. Może jestem za głupi, nie uczony w piśmie, być może mam nie pokolei w głowie, może miałem do szkoły pod górkę, może jestem psychol... może...

Dla mnie ten krążek po prostu nie przedstawia żadnej wartości. Może jednak znajdą się jacyś maniacy którym on się spodoba... może!

■ Adam

KGB-CIA – CD
producent: Compton's Newmedia, Inc.
cena det. 800.000 zł
sprzedaż : Discomp

Mad Dog McCree

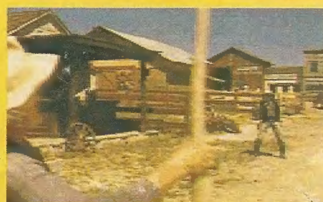
Uff! Jakoś strawiłem to drugie śniadanko i nadszedł czas na... obiadzik No ale co tu wybrać? Tyle tego, tu jakiś „7th Guest", tam znowu „Rebell Assault", gdzie indziej „Dracula Unshleaded". Aż się w głowie nie mieści, co się porobiło. Swoją drogą duży wpływ na taki rozkwit CD–ROMów miała ustawa o prawie autorskim. Przecież gdyby nie ona, to kto by tam sobie zawracał głowę jakimiś kompaktami. Wszystko byłoby po staremu. Gry kursowały by nadal w wersji dyskowej. No ale jeżeli już są te CD–ROMy to przecież muszą być jakieś porządne programy na ten sprzęt. No cóż trzeba iść z postępem, nie ma na to rady.

Co do programów na CD, to owszem owszem jest kilka pozycji całkiem niezłych, a powiem nawet bardzo dobrych.

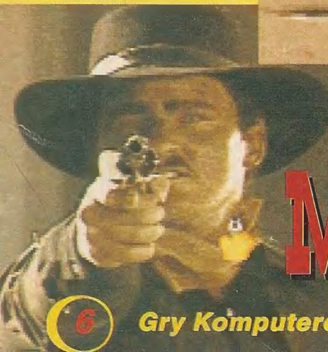
O ile ze śniadaniem można trochę poeksperymentować, to obiad zawsze powinien być solidny. Postanowiłem więc nie ryzykować i sięgnąłem po sprawdzony hicior, jakim bez wątpienia jest „Mad Dog McCree". W Polsce ten programik cieszy się już zasłużoną popularnością Dlaczego? Proste. Abu móc w nią zagrać nie potrzebny jest Ci CD–ROM, gdyż gra zajmuje niespełna 115 MB. Dla posiadaczy większych twardzieli nie stanowi to więc większego problemu. A warto sobie wyczyścić twardziela, aby móc sobie w nią zagrać. Gierka jest na tyle fajna, że z przyjemnością ją skonsumowałem do końca nie szczędząc czasu i wysiłku. Pozwólcie zatem, że pochwalę się Wam swoimi osiągnięciami.



W grze tej wcielasz się w postać rewolwerowca, który ma za zadanie uwolnić miasto od tego właśnie „wściekłego psa", Mad Dog McCree. Sterroryzował on małe miasteczko na Dzikim Zachodzie, a Ty jak to zwykle bywa, jesteś tajemniczym wybawicielem. Musisz więc rozwalić wszystkich kompanów McCree aby w końcu zmierzyć się z nim samym w śmiertelnym pojedynku. Cała gra jest czymś w rodzaju filmu wideo, obraz widziany jest oczami rewolwerowca. Po prostu idziesz sobie przez miasto, strzelasz do ludzi, czasami postrzelisz któregoś ze swoich, ale to drobiazg. Nie rób tego jednak zbyt często, gdyż za każdym razem gdy rozwalisz uczciwego obywatela miasta, tracisz jedną szansę na wygranie z McCree. A więc przystąpmy do gry. Na samy początku piękne demo podczas którego jakiś dziadek informuje Cię co masz zrobić i w jaki sposób. Zanim zaczniesz jednak pojedynkować się z bandytami, radzę Ci abyś postrzelał sobie do butelek. Nie postrzelisz wtedy kogoś niewinnego, a jak to mówią, trening czyni mistrza. Przystąpmy jednak do decydującej rozgrywki.



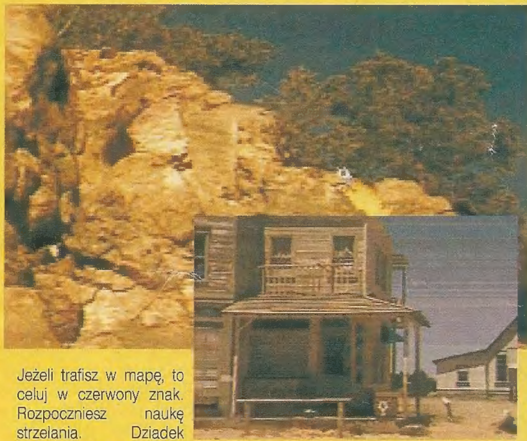
Najpierw udaj się do starej szopy, w której McCree ma swoją kryjówkę. Gdy wreszcie tam dojdziesz z szopy wyskoczy dwóch drabów bardzo nieprzyjaźnie do Ciebie nastawionych. Wyeliminuj ich raz dwa – a jeśli Ci nie odpowiada słowo wyeliminuj, to zwyczajnie rozwal ich. Jeśli jednak nie odpowiada Ci słowo rozwal to możesz ich zwyczajnie roz... A zresztą zostawmy tę zabawę w słowa i wracajmy do gry.







Zaraz po tym jak załatwisz drugiego gościa, to strzel w okienko po prawej stronie. No ciekawe, po co ten gamoń wychylał łeb. Wejdź do szopy. Nagle z nienacka, a raczej ze wszystkich stron zaczną pojawiać się ludzie McCree. Ty oczywiście musisz ich załatwić jeżeli jeszcze trochę chcesz sobie pograć (broń ładujesz u dołu ekranu). Gdy już zabijesz wszystkich, ostatni gościu zrobi efektowne salto mortale i wyląduje na sianie. Będzie jeszcze trochę wierzgał nogami, więc chcąc niechcąc, musisz go dobić. Następnym twoim przystankiem powinien być salon. Uprzejmy barman poinformuje Cię żebyś uważał, ponieważ w środku są ludzie McCree, jasna sprawa że są, gdyby ich nie było to nie miałbyś tam przecież po co wchodzić. Ale jeżeli już są, no to się zabawimy. Facetowi przy stole coś się nie spodobało. Powiedział swojemu kumplowi, aby nauczył barmana nowego tańca. Jest to bardzo wyczerpujący taniec (jak raz padniesz to już nie wstaniesz). Ty oczywiście będziesz szybszy i załatwisz gościa raz dwa. Inni też będą chcieli trochę ołowiu także nie wahaj się zbytnio, tylko rozdawaj go na lewo i na prawo. Gdy już będzie po wszystkim barman z wrażenia będzie się musiał napić, tak, tak to już nie te nerwy. Doszły do Ciebie plotki, że szeryf siedzi zamknięty gdzieś w swoim biurze. Pójdź więc i sprawdź to. Rzeczywiście, biedak siedzi zamknięty we własnej celi. Nie masz kluczy do zamka. Zanim go rozwalisz załatw gościa, który ukrył się za drzwiami, celuj w małe okienko na wysokości twarzy. Szeryf gdy poczuje chłód colta w ręce, nabierze wigoru i pójdzie się rozprawić z Mad Dogiem. Jednego jakoś tam załatwi, ale z drugim nie da już sobie rady. Biedak porwał się z motyką na słońce. Ty natomiast nie daj się przypadkiem załatwić trzeciemu rzezimieszkowi. Pojawi się on na samej górze. Jeden strzał i mogiłka. Szeryf zanim kompletnie wyzionie ducha powie Ci jeszcze kilka rzeczy. Wysłuchaj go uważnie. Pójdź teraz do banku. Szeryfa nie ma, tak więc Ty przejmujesz całą władzę nad miastem. Gdy podejdziesz do drzwi banku, ze środka wyskoczy jakiś gbur. Poczekaj, aż w pełni się odsłoni i wtedy przywal mu prosto w brzuch. Jego kumpel też będzie chciał Cię załatwić. Nie daj się jednak zaskoczyć. Facet pojawi się po lewej stronie otwartych drzwi. Wejdziesz do środka. Musisz tu rozwalić wszystkich bandytów. Uważaj abyś przypadkiem nie załatwił takiej jednej babki. Trzyma ją facet z tyłu i co jakiś czas wyskakuje z nią, aby pochwalić się swoją zdobyczą. Nie strzelaj wtedy do niego w żadnym razie. W końcu jednak będzie się musiał pojawić sam, a wtedy wygarnij do niego ostro. Jeżeli uda Ci się ukończyć ten etap, wyjdziesz za miasto. Tam też czeka Cię nie lada zabawa. Ale o tym za chwilę. Znajdziesz się przed trzema drogowskazami. Jeden z nich prowadzi do starej kopalni. Musisz uratować ją przed wybuchem. Wystarczy strzelić w odpowiednie miejsce i koniec.



Jeżeli trafisz w mapę, to celuj w czerwony znak. Rozpoczniesz naukę strzelania. Dziadek będzie podrzucał butelki do góry, a Ty musisz w nie trafiać. Idąc w kierunku innego drogowskazu, dojdziesz do jakiejś skarpy zza której co rusz będą się pokazywały różne ciekawe i nieciekawe gęby, które Ty bezwzględnie musisz likwidować. Pamiętaj jednak aby dwa razy nie wracać do tego samego drogowskazu. Jeżeli pojawisz się tam drugi raz, wszyscy bandyci zjawią się tam i załatwią Cię w mgnieniu oka. Trzeci drogowskaz zaprowadzi nas do domu starego burmistrza (no może nie jest on tak całkiem stary). Najpierw załatw gości wyłaniających się to zza ściany, to znowu zza beczki, itp.

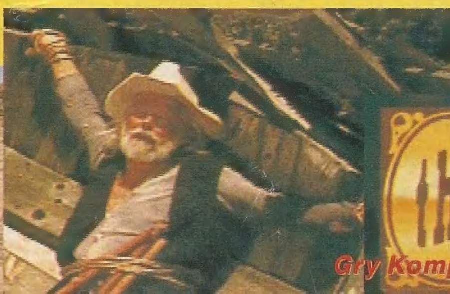
Gdy będziesz już przed samymi drzwiami do domu, koniecznie naładuj broń. Otworzą się drzwi i ze środka wyskoczą bandyci. Strzelaj ile wlezie, ale uważaj żeby przypadkiem nie postrzelić samego burmistrza, gdy ten zziajany wyleci z domu krzycząc – „Nie zważaj na mnie, Mad Dog ma moją córkę, ja się zmywam". Gdy po takim powitaniu zostawi Cię samego, szybko właź do domku. Gdy otworzą się drzwi, wal na oślep, aż wystrzelasz cały magazynek. Gdy załatwisz kogo trzeba i uratujesz córkę burmistrza, czeka Cię jeszcze pojedynek z samym Mad Dogiem. Zmierzysz się z nim oko w oko. Czekaj na odpowiedni moment, a wtedy wal w głowę. Mad Dog schyli się ociekając krwią. Będzie miał jednak na tyle siły, aby sięgnąć po drugi pistolet. Nie pozwól mu na to, tylko celnym strzałem rozwal mu łeb. Mad Dog zwali się na ziemię jak bezwładna kłoda i to by było na tyle. W miasteczku zapanowała wielka radość, a Ty nawet nie dostałeś przysłowiowego buziaka od panny młodej. I gdzie tu sprawiedliwość na tym świecie.

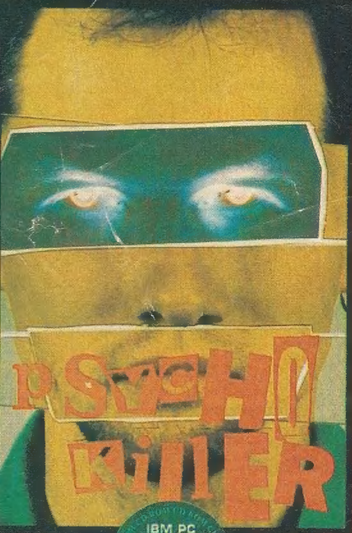
Gra jest naprawdę rewelacyjna. Ta animacja, ta akcja, ach chce się żyć, chce się grać!

No i jak to mówią starzy żołnierze, obiadek zjedzony, dzionek zaliczony. Ooo nie, nie dla mnie. A co z kolacją?

■ Adam

Mad Dod McCree – CD
producent: American LaserGames
cena ok. 1.300.000 zł
sprzedaż: Discomp

Tak, zapada zmrok, robi się cicho i spokojnie, a zza szafy zaczynają wyglądać... duchy. Eeee, bzdury. Duchów nie ma, ale dobry horrorek lubię sobie od czasu do czasu obejrzeć. Świrusy, diabły, psychopaci, czarownice, wilkołaki, latające głowy, porozrzucane trzewia, czegóż tam nie ma.

A może by tak na kolację trochę się pobać. Sięgam ręką do wora z kompaktami i... oczom nie wierzę. Gierka jak ulał pasuje do mojego nastroju. „Psycho Killer", to chyba coś dla mnie! Drżącymi rękami wyciągam kompakt z dość obszernego pudełka. Okładka, owszem, owszem ekspresyjna, ale nic nie mówiąca. Po chwili krążek trafia na swoje miejsce i zaczynamy...

Rozlega się nastrojowa muzyczka, a na ekranie przewijają się jakieś screeny. Szosa, pobocze, samochód... Nazwiska autorów gry wplecione w obrazy z gry, sprawiają wrażenie jakbym oglądał film. Robi się ciekawie.

Nagle siedzę za kierownicą jakiegoś niezłego wozu. Zanim jednak nacieszyłem się jego prowadzeniem, przed oczami wyrasta mi jakaś ciężarówa i... pierdut! – wypadeczek. Potem wielki wybuch i napis „Game Over". Co jest do cholery?! To ma być gra? Zrezygnowany sięgam po pudełko od gry z nadzieją, że może w instrukcji znajdę jakąś wskazówkę. Ale gdzie tam. Jakieś niemieckie bazgroły – kiedy oni wreszcie nauczą się pisać po polsku! Nic to, próbuję jeszcze raz. Znowu to samo przydługie wprowadzenie do gry, znowu samochód, pobocze, itp. Robi się nudno.

Znów pędzę samochodem, znów widzę ciężarówkę i... znów pierdut! W tym momencie krew mnie zalała. Zsiniałem cały od stóp po głowę, ręce zaczęły mi drżeć, twarz wykrzywiła się w koszmarnym grymasie, a pod czaszką zaroiło się od czarnych myśli. Dodatkowo zacząłem wydawać jakieś nieartykułowane dźwięki – mówię Wam, prawdziwy horror! Ale nie o taki horror mi przecież chodziło. Zaczynam więc jeszcze raz, ostatni! Znów jadę samochodem, znów ciężarówka i znów... o nie! Tym razem nie. Kursorem myszki wybrałem hamulec i o dziwo udało się. Proszę jaki jestem genialny, a już dzisiaj było, że pod górkę do szkoły, że może nie uczony w piśmie, że..., itd. No i co? Ano właśnie, co dalej. Już wkrótce okazało się, że mój geniusz na nic się zdał. Samochód i tak został unieruchomiony, a ja przez cały czas musiałem uciekać przed jakimś debilem, który niestrudzenie ganiał mnie wymachując maczetą. Tak pokrótce można określić cel tej gry – uciekaj i nie daj się zabić! Tylko ile czasu można uciekać? Na to pytanie nie udzielę już Wam odpowiedzi, gdyż mnie po kilkunastu minutach znudziła ta zabawa w ciuciubabkę i najnormalniej w świecie, wyłączyłem komputer.

Jeśli jednak kogoś interesuje zakończenie gry, a ma na tyle dobrej woli, aby przebić się przez dość przeciętną fabułkę gry, oglądać dość przeciętną grafikę, słuchać dość przeciętnej muzyczki, to gorąco polecam mu tę dość przeciętną gierkę.

A tak na marginesie, miałem nadzieję na lepszą kolację. No cóż musze pójść spać głodny. Nie pozostaje mi więc nic innego, jak żywić nadzieję, że nasze następne spotkanie za miesiąc będzie ciekawsze i oczywiście smaczniejsze. Dobranoc.

■ Adam

CZY WIECIE ŻE...

• Większość rodziców wierzy, że zbyt długi czas spędzany przy grach komputerowych, jest dla nas bardzo szkodliwy. Tak można sądzić po wynikach badań przeprowadzonych przez angielską firmę BMRB International. Wynika z nich, że 76% rodziców uważa, iż ich własne dzieci spędzają przy grach zbyt wiele czasu. W dodatku 60% sądzi, że może to mieć przykre konsekwencje. Podobnie jest w Japonii. Otóż w tym odległym kraju, gdzie na rynku gier królują Sega i Nintendo, stwierdzono, że w okresie ostatnich 6 lat gwałtownie pogorszył się wzrok wśród gawiedzi szkolnej. Na tej podstawie wysnuto przypuszczenie, że jest to spowodowane nadmiernie długim czasem spędzanym przed ekranem monitora. No cóż każdy medal ma dwie strony i tak znalazła się wkrótce całkiem pokaźna grupka jajogłowych specjalistów, którzy podważają wszystko, co twierdzą ich jajogłowi koledzy. Tak więc spory naukowe mogą potrwać jeszcze wiele lat, a my proponujemy, aby nimi zupełnie się nie przejmować i odpalić sobie choćby „Mortal Kombat", wokół którego też zrobiło się głośno w światku jajogło-

NOCTROPOLIS

Wielki potentat w dziedzinie gier komputerowych, Electronic Arts bierze na serio rynek CD. Na rok 1994 zapowiadana jest cała seria programów mających wykorzystać do granic możliwości zalety nowego medium.

W przygotowaniu jest m.in. „Noctropolis" – przygodówka o dość interesującej i zarazem nietypowej fabule. W grze przybieramy postać właściciela sklepiku z komiksami. Business kręci się tylko dzięki wspaniałemu komiksowi sci–fi zatytułowanem „Darksheer". Jednak jego nakłady wyczerpują się dziwnie szybko – zbyt szybko...

Kiedy sklepikarz próbuje wyjaśnić jakoś całe zajście, zostaje przeniesiony do Noctropolis, mrocznej metropolii z tytułowego komiksu „Darksheer". Tam, broniąc się przed panującą rzeczywistością, ma do wykonania niebezpieczne zadanie. Musi uchronić ludzkość od grożącej jej zagłady, gdyż potwory z Noctropolis planują przejść do naszego świata. Czy muszę dodawać jak bardzo tragicznie to się może skończyć?



Gra reprezentuje „ciemny" gatunek przygodówek – jest to w zasadzie mocny thriller obfitujący w scenki raczej nie bardzo przeznaczone dla młodszej gawiedzi. Szefowie Electronic Arts nie ukrywają, że program został stworzony z myślą o starszych odbiorcach. Oprócz wersji na dyskietkach, przewiduje się także odrębną wersję dla CD.

■ Sandey

Werewolf KA-50

Nie ma co owijać w bawełnę – komputery klasy PC stają się ostatnio wprost idealnymi maszynkami do rasowych symulatorów lotu (o ile oczywiście mamy skromne DX2). Naturalnie producenci oprogramowania tego typu nie są ślepi i nie trzeba długo czekać na pojawianie się nowych pozycji. Cechą charakterystyczną tych programów jest pominięcie lub wręcz brak barwnej fabuły, tak bardzo typowej dla innych gatunków gier. Siadamy zwyczajnie za sterami supernowoczesnego myśliwca i nie musimy martwić się więcej o całą resztę, bo wróg i tak sam nas znajdzie. A jak to wygląda w nowym produkcie Virgin (team Simis) pt. „Werewolf"?



Znacie Morze Południowochińskie? Tak, tam właśnie sławny Blake Carrington umieścił swe dziurawe tankowce. Miejscowe porty należą do najbardziej zatłoczonych na świecie – tam po prostu się handluje. Jedynym dającym się we znaki problemem są zdradzieckie mielizny, na których często zdarza się osiąść co głupszym żółtodziobom. Kapitan takiej łajby ma przed sobą nie lada problem. Zwłaszcza, że na horyzoncie pojawiają się szybkie jak Kalashnikov ścigacze, należące bądź co bądź do spragnionych przygód małolatów. Są to oczywiście piraci. Bez pytania dokonują abordażu i „pożyczają" sobie przewożony przez dryfujący statek towar. Jeśli akurat dopisuje im humor, zostawiają załogę przy życiu. Jeśli nie – rekinom nie będzie burczeć w brzuchach...

Cały proceder wkurza bardzo chińskich businessmanów z bogatego konsorcjum. Postanawiają utrzeć nosa bezczelnym piratom. Robią użytek ze swych grubych portfeli i za ciężkie pieniądze wynajmują bezwzględnych najemników – eskadrę pilotów helikopterów wojskowych, która ma nauczyć chłystków rozumu. Czy wiecie już kto pokieruje akcją? Nie?! Ty, asie przestworzy!

Taaakk... Kolejny symulatorek... Coś mi się zdaje, że zapowiada się całkiem nieźle. Nie chodzi tu oczywiście o wyszukaną otoczkę czy inne tego rodzaju głupstwa. Według autorów, ich produkt pozbawiony jest wielu wad charakterystycznych dla dzisiejszych symulatorów.

Po pierwsze, przewyższa je świetną grafiką (nieruchome screeny w najwyższej rozdzielczości karty VGA) – temu nie dziwię się wcale, bo w dzisiejszych czasach jest to sprawa najzupełniej zrozumiała. To samo tyczy się realizmu lotu i tym podobnym aspektom.

Tradycyjnie już zespół autorski „oblatał" wszystkie maszyny, przegadał tysiące godzin z pilotami i skrupulatnie przestudiował dokumentację techniczną, nie pomijając przy tym żadnego, najdrobniejszego nawet detalu. Na ile informacje te są naprawdę prawdziwe, nie wiadomo.

Jedno jednak jest pewne – takiej gry jeszcze nie było!

Do wyboru mamy cztery maszyny: Kamov Hokum KA-50, któremu siwi weterani nadali przezwisko Werewolf (wilkołak), Westland Lynx 3, Bell Supercobra AH-IW oraz Kamov MI-8 Hip E (zasłużył się w Afganistanie). Naturalnie każda z nich dysponuje innym rodzajem uzbrojenia i właściwymi dla siebie parametrami technicznymi. To jeszcze nie wszystko. W jednej misji może brać udział nawet 8 maszyn jednocześnie. Ponieważ Ty wydajesz tu rozkazy, możesz np. polecić dwóm Hokumom zajęcie się prującym z dołu wrogiem podczas gdy sam będziesz miał okazję skoncentrować się nad innymi sprawami. Jeden za wszystkich, wszyscy za jednego – moim skromnym zdaniem, właśnie ten element wyniesie tę grę na szczyty list przebojów.

Jak już wspomniałem, przy tworzeniu „Werewolfa" starano się za wszelką cenę uniknąć błędów popełnianych przez bezwzględną konkurencję. Jak się okazuje, wzorem dla teamu Simis stał się słynny produkt firmy Novalogic pt. „Comanche Maximum Overkill". Twórcy „Wilkołaka" zgodnie jednak przyznają, że owszem – grafikę to on miał świetną, ale np. teren działań był zdecydowanie za mały. Dodają jeszcze, że ich „Werewolf" zawiera ponad 100 tys. mil kwadratowych terenu możliwych działań. A wszystko to zmajstrowane na podstawie precyzyjnych zdjęć satelitarnych. Nic dodać, nic ująć...

Nareszcie zabrano się za wyskakujące znienacka górki i rzeczki. Oparto się tu na dość skomplikowanych algorytmach matematycznych, pozwalających przechowywać w pamięci komputera „obraz" całego terenu a nie tylko jego fragmentów. Efekty tego są wręcz piorunująco piorunujące. Szkoda tylko, że znajdują odbicie w sferze wymagań sprzętowych. Cała szata graficzna wspomagana jest cieniowaniem Gourauda, które możemy w każdej chwili wyłączyć – da to niezłego kopa odtwarzanej animacji, ale wpłynie ujemnie na prezencję gry. Nikt zresztą nie ukrywa, że aby móc w pełni cieszyć się „Wilkołakiem" potrzebny będzie procesor 486. Dlaczego? Dlatego, że Simis postawił na realizm. Dlaczego? Dlatego, że tylko to teraz się liczy... I dobrze...

■ Sandey

na Rib (Żebro), gorylowaty Joint (Staw) i mózg zespołu Skulker (Czacha). Od razu więc widać skąd się wziął kryptonim zespołu! Jako nieustraszeni wojownicy mają oni za zadanie pokonać szwarccharakter o nazwisku Moribund Kadaver (znowu to „K") i jego Armię Psychogeniczną (a raczej Psykogeniczną). Jeśli chodzi o klasyfikację gry, to ma to być trójwymiarowa strzelanka, w której jeden lub dwóch graczy steruje ruchami poszczególnych członków zespołu. Główną zaletą gry ma być właśnie wspaniała grafika i animacja postaci. Gra planowana jest na PC oraz A1200 i CD32 (oraz dodatkowo na Megadrive). Właściciele A500 i A600 będą musieli obejść się smakiem.

• Najprawdopodobniej na początku kwietnia pojawi się gra grupy Binary Asylum pod tytułem „Zeewolf" (te zabawy z ortografią to już jakaś mania). Gra ta ma być debiutem grupy Asylum. Trójka z nich: Bob Wade, Andy Smith i Andy Wilton, to byli „dziennikarze" z prasy komputerowej. Czwarty – Jim Gardner to były programista ze stajni MicroProse. Sama gra, to zestaw misji (strzelano-zręcznościowych), jakie ma do wykonania sterowany przez gracza helikopter. Grafika gry jest oczywiście trójwymiarowa (to już chyba norma), ale nie jest to żaden „Gunship 2000". To raczej sympatyczna mieszanka „Virusa", „Desert Strika" i „Thrusta". Grafika jest dosyć prosta, ale animacja wręcz niebywale płynna. Gra prezentuje się całkiem nieźle już na A500, ale możliwości A1200 zaskoczyły samych twórców. Wystarczy wspomnieć, że musiano wprowadzić ograniczenie odświeżania obrazu do 17 ramek na sekundę (to i tak bardzo dużo), bo w przeciwnym razie gra na A1200 toczyłaby się zbyt szybko, jak na możliwości reakcji normalnego gracza!

• Na kwiecień jest również zapowiadana premiera gry „Magician's Castle" firmy Psygnosis. To bardzo ciekawy pomysł łamigłówki przygodowej, w której gracz steruje nieistniejącym bohaterem. Tak, to nie przejęzyczenie. Gracz steruje postacią, której nie ma! A powód jest prosty. Było sobie dwóch braci – magików. Współzawodniczyli ze sobą w dziedzinie magii, jak to zwykle między braćmi bywa. Obecnie górę wziął jeden z braci i drugi siedzi unieruchomiony w swym zamku. Ale zostało mu jeszcze trochę mocy magicznej, więc stworzył sobie „asystenta". Na asystenta składają się: buty, rękawiczki, cylinder, no i oczywiście pałeczka. Taki bezcielesny bohater przechadza się po zamku, a jego zadanie polega na uniknięciu pułapek i rozwiązaniu zadań pozostawionych przez drugiego brata. Jeśli uda mu się opuścić zamek, to jego Pan odzyska wolność. Chyba dość uczciwy warunek?

Gra ma przede wszystkim bawić, zaskakiwać i zmuszać do myślenia. Usunięto więc z niej wszelkie krwawe

CONSPIRACY






Team „Cryo" znany jest głównie dzięki znakomitej grze pt. „Dune". Wiele osób utożsamia go także z programem „KGB" i słusznie. Znaczenia tego skrótu nie trzeba chyba nikomu tłumaczyć. Tajemnicze morderstwa, układy personalne i intrygi – to wszystko jest (było???) tam na porządku dziennym.

Od momentu gdy nasz „starszy brat" wyzionął ducha (wszyscy wiedzą o czym mowa?), na zachodzie zaczęła panować dziwna moda na wszystko co radzieckie. Natychmiast pomysł ten podchwyciły firmy software'owe – tu przykład gry „KGB". Program nie odniósł jednak oszałamiającego sukcesu, nie jest też kompletnym dnem – ot, dobra gierka, w którą warto zagrać. Jest wprawdzie trudnawa, ale dzięki instrukcji zamieszczonej w „Computer Studio" nr. 4/93 (12), można ją ukończyć.

Niedawno firma Virgin wypuściła krążek CD zatytułowany „Conspiracy".

Jest to stare, dobre „KGB", tylko odpowiednio „podrasowane" dla potrzeb CD-ROMów. Akcja rozgrywa się w 1991 r. w dawnym ZSRR. Bohaterem jest kapitan Maksim Mikvailovich Rukov, którego zadaniem jest wyjaśnienie okoliczności tajemniczej śmierci jednego z byłych pracowników KGB, który po wystąpieniu z organizacji został prywatnym detektywem. Tego miejscowe szychy znieść nie mogły i ukatrupiły gościa – normalka. Rozpoczynasz żmudne i długie śledztwo...

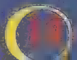
Czym różni się ono od normalnej wersji dyskietkowej? Tradycyjnie podrasowano oprawę graficzną i muzyczną. Nie są to jednak ulepszenia godne prawdziwych multimediów. Godnym uwagi „szlifem kosmetycznym" jest dodanie „okna podpowiadacza" udzielającego wskazówek i porad podczas gry. Jest nim Twój zmarły ojciec, były pracownik KGB. Interesujący jest też opatentowany przez Cryo system kompresji animacji. Polega on na podzieleniu ekranu na kilkaset malutkich fragmentów, które animowane są osobno. Naturalnie podczas właściwej animacji poruszają się razem, co daje złudzenie ruchu całej powierzchni. Rozwiązanie to przypomina wielkie telebeamy używane na koncertach czy meczach piłki nożnej – trick wart uznania...

Podsumowując, „Conspiracy" nie jest wielkim krokiem naprzód w stosunku do swego starszego brata. Jest to stare, dobre „KGB" z niewielkimi zmianami kosmetycznymi. Moim zdaniem, możliwości jakie oferuje CD są w stanie wykorzystać gry projektowane tylko i wyłącznie z myślą o tym nośniku informacji, jak np. „The 7th Guest". Tutaj spotykamy się ze zgoła inną sytuacją – po raz kolejny konwersja z dyskietkowej wersji programu na CD zostaje najzwyczajniej w świecie olana.

■ Sandey







MANGA!



Taki tytuł będzie nosiła najnowsza gra firmy ICE. Wprawdzie zanim ujrzymy to dzieło na własne ślepia minie trochę czasu, a przez nasze kible przepłyną hektolitry H2O. Mimo to, już teraz można mruknąć o giercce co nieco. Wiadomo na przykład, że fabuła i scenariusz oparte są na japońskim serialu animowanym pt. „Akita". Zdobył on wielką popularność w Wielkiej Brytanii i nie tylko (a jak. Japońce potrafią przecież wszystko, nie wiecie o tym?). Dlatego właśnie firma ICE postanawia wypuścić grę opartą na sprawdzonej pozycji — pieniądz zrobi wtedy pieniądz...

Podobnie jak film, tak i gra przedstawia tajemnicze oblicze Tokyo przyszłości — z grubsza postacie występujące w filmie przypominają te znane z innych japońskich seriali, jak „Captain Diamonds" (emitowany przez NTV). Nie brak w nim zbrodni i innych przestępstw, a korupcja to normalka (w policji też). Po ulicach łażą wszelkie odmiany mutantów (nawet przedszkolaki zabawiają się kodami DNA). Głównym tematem jest rywalizacja gangów motocyklowych o strefy wpływów w mieście. Gra ma wyróżniać się świetną grafiką i animacją (zwłaszcza w wersji na CD — cholera, znów te cholerne krążki). Tymczasem określa się ją jako „Flashback na motocyklach"...

■ Sandey

UNDER A KILLING MOON

Nikogo nie dziwią już gry na PC zajmujące np. 8 czy 11 dysków (przed rozpakowaniem, oczywiście). Także na Amidze, dobra gra zajmuje powyżej 5 dyskietek (taki „Innocent" dajmy na to, liczy ich „zaledwie" 10 szt.). Co innego jednak, gdy chodzi o dyski CD. W takim przypadku sprawa ma się zupełnie inaczej i rzadko kiedy autorzy wykorzystują całkowicie pojemność srebrzystego krążka. Aż tu nagle, szast–prast i trzeba znów zmieniać swoje poglądy. Firma Access wypuszcza bowiem grę pt. „Under a Killing Moon", która zajmować będzie, aż 3 dyski CD! Jak łatwo obliczyć, jest to prawie 2000 MB danych! Osobiście nie jestem nawet w stanie wyobrazić sobie tak monstrualnie wielkiego programu, lecz wszystko jeszcze przed nami. Jedno jest pewne – CD to przyszłość, i to przyszłość, o jakiej nam się jeszcze nie śniło...

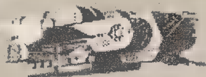


W grze (klasyczna przygodówa) wcielamy się w postać prywatnego detektywa. Naszym zadaniem jest rozwiązanie kilku podejrzanych spraw kryminalnych. Program przypomina „The 7th Guest" i wygląda naprawdę wspaniale. Ciekawe tylko ile będzie kosztował? Gdy dowiemy się więcej szczegółów o tej nowej grze, natychmiast Wam je przekażemy. Teraz nie pozostaje nam nic innego, jak czekać...

■ Sandey

[illegible]

■ Sandey





BIOFORGE

Firma Origin, która zasłynęła już seriami: „Ultima", „Wing Commander", ostatnimi czasy wypuściła symulatory lotu: „Strike Commander" i „Pacific Strike". Jeszcze nie zdążyliśmy na dobre ochłonąć po tych znakomitych gierkach, a już Origin zapowiada przyjście na świat jednego ze swych najnowszych produktów. Jest to twór zaiste wielce nietypowy w dotychczasowej działalności firmy. Fabuła przesycona jest zagadnieniami science–fiction. W grze przybieramy postać cyborga o imieniu Lex, który właśnie otworzył swe sztuczne ślepka po niedawno przebytej operacji (o ile można tak nazwać zamianę ludzkich flaczków na nowoczesne scalaki). W dodatku, bazyl jeden, ma sklerozę – usunięto mu mózg, naturalnie razem z zawartością. Lex łazi po różnych podejrzanych okolicach w poszukiwaniu mocnych wrażeń. Imć Richard Garriot (szefu Origin) uchyla rąbka tajemnicy – Lexa czeka rozprawa z Obcymi. Całość dzieje się w pełnych trzech wymiarach i przypomina „Alone in the Dark". Ciekawe tylko, czy zdoła powtórzyć jego sukces?

■ Sandey



KOMPUTERY

Każdy „rasowy" gracz komputerowy z pewnością zauważył, że niekoniecznie trzeba mieć Amigę, PC–ta czy inne tego typu urządzenie, aby wejść do wspaniałego świata gier. Tą alternatywą dla komputerów są oczywiście różnego rodzaju konsole. Na całym świecie już od wielu lat takie maszynki do gier, są niezwykle popularne. W Stanach Zjednoczonych, Japonii i niektórych krajach Europy Zachodniej rynek gier video jest potężniejszy niż tradycyjnych gier komputerowych. Mieszkając po tej stronie Odry, trudno w to uwierzyć, ale takie są fakty. Nie będziemy wdawać się oczywiście w rozważania filozoficzne nad przyczynami tego zjawiska – niech inni myślą, my wolimy pograć. Dobra, dobra zanim pogramy, powiedzmy jeszcze kilka słów o konsolach w naszym kraju. Jest to zjawisko stosunkowo nowe, ale zatacza coraz większe kręgi i być może również Tobie zdarzy się podobna historia:

Koleś, który codziennie wpadał do Ciebie i nudził – daj zagrać, już od kilku dni nie daje znaku życia. Co jest? Odbiło mu, zakochał się czy co? Zaniepokojony jego długą nieobecnością z trudem odrywasz się od komputera i walisz do niego. Wchodzisz do jego pokoju i... co widzisz?! Koleś z wypiekami na policzkach wgapia się w ekran i sterując nieustraszonym wojownikiem ninja, rozwala jednego po drugim draba strzegącego dostępu do zamku...

No tak stało się, starzy kupili mu komputer. Zaraz, zaraz ten dziwoląg stojący na jego biurku w niczym nie przypomina Amigi, ani nawet PC–ta. Więc cóż to jest u licha? – pytasz z zaciekawieniem.

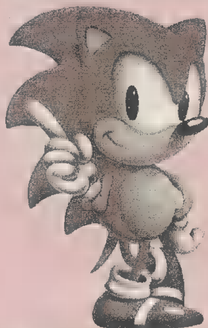
To przecież Pegasus, odpowiada koleś. Oczywiście nigdy przedtem nie słyszałeś o takim komputerze, więc przyglądasz się na to dziwo i pytasz nieśmiało – A gdzie jest klawiatura.

Nie ma klawiatury, bo to nie jest komputer...

Tak Pegasus, a właściwie Nintendo nie jest komputerem, a konsolą do gier. W Polsce gwałtowne zainteresowanie tą maszynką nastąpiło na przełomie 92 i 93 roku. Nic w tym dziwnego, przecież okres gwiazdki to tradycyjnie już wzmożone zakupy dla milusińskich. Marzeniem niejednego małolata był oczywiście komputer na gwiazdkę. Cóż, bogatsi rodzice nie mieli oczywiście problemu z zaspokojeniem pragnień dzieciaczków, ale co mieli zrobić ci mniej zamożni? ! tu dochodzimy do sedna sprawy. Masowo sprowadzana z dalekiego wschodu, maszynka do gier – Nintendo vel Pegasus, była dla wielu rodziców wybawieniem z kłopotu. W stosunku do najtańszych komputerów 8–bitowych, jak: Commodore 64 czy Atari 65 XE – Pegasus był i tak prawie o połowę tańszy. Natomiast w przypadku Amigi różnica w cenie była jeszcze większa, gdyż Pegasus był prawie pięciokrotnie tańszy niż ten popularny komputer. Wiadomo nie od dziś, że większość dzieciaków używa komputera jedynie do gier, więc wybór był oczywisty – Pegasus. Moda na te maszynki wkrótce objęła cały kraj i obecnie jest to najpopularniejsza konsola dostępna w naszym kraju.

Jakie możliwości ma Pegasus. No, cóż, jest to maszynka 8–bitowa, więc porównywalna jest z poczciwym Commodore 64. Zarówno graficznie, jak i dźwiękowo, gry na Pegasusa i „komodorka" są bardzo zbliżone. Gatunkowo najwięcej jest gier zręcznościowych i platformowych, które zresztą cieszą się największą popularnością. Trafiają się także gry logiczne („Tetris", „Chess"), sportowe („Hockey"), symulacyjne („Silent Service"). Gry do Pegasusa są na tzw. cartridge'ach (czyt. kartridżach). Najczęściej na takim module jest tylko jedna gra, ale bywają także inne, z zawartością kilku, kilkunastu lub kilkudziesięciu gier (ale to oczywiście rzadkość). Z dostępem do oprogramowania nie ma większych problemów, gdyż cartridge można kupić w wielu punktach sprzedaży. Niestety cena jednej gierki jest dość wysoka (średnio 200.000–400.000 zł), na szczęście powstało już wiele wypożyczalni, gdzie można za stosunkowo niewielką opłatą wymieniać cartridge do Pegasusa.

W zależności od typu konsoli, można mieć zainstalowane na stałe w pamięci dobrze ponad setkę różnorodnych gier lub standardowo dołączony cartridge z zestawem 168 gier. W skład takiego zestawu wchodzą jeszcze dwa manipulatory (pady), czyli odpowiedniki komputerowych joysticków (wyglądają trochę inaczej). Dodatkowo do takiego zestawu można jeszcze dokupić: inny joystick, wyglądem nie różniący się od komputerowego (trze-



ba jednak najpierw upewnić się, że jest to konstrukcja przeznaczona dla Nintendo) lub pistolet. Oczywiście największym bajerem jest taki pistolet, bo można chociaż zaimponować nim kolesiowi mającemu komputer, który jak na razie nie ma możliwości korzystania z takiego urządzenia. Jednak zabawa pistoletem szybko staje się nudna, bo i programów wykorzystujących tę dodatkową możliwość jest niewiele I niestety są one mało zróżnicowane – najczęściej jest to strzelanie do kaczek lub innych przesuwających się przedmiotów. Ogólnie rzecz biorąc Nintendo (Pegasus) to najprostsza, a co za tym idzie najtańsza konsola do gier. Spełnia ona swoją podstawową rolę, gdyż przez długi czas jest w stanie dostarczyć rozrywki początkującym miłośnikom komputerowego szaleństwa. Jednak na dłuższą metę nie jest to maszynka rozwojowa, gdyż jej możliwości graficzne I dźwiękowe są wykorzystane do maksimum. Tego już się nie da przeskoczyć. Tak więc nie ma co liczyć na to, że na Pegasusa będą powstawały gry takiej jakości jak na Amigę czy PC–ta. Żeby zbliżyć się, a nawet przeskoczyć możliwości oferowane przez Amigi czy PC–ty musimy przesiąść się na nieco inny sprzęt. Być może rozwiązaniem jest tu konsola SEGA zdobywająca sobie w naszym kraju coraz większą popularność. Czy zasłużenie? Zaraz odpowiem na to pytanie, ale najpierw garść konkretów na temat tej maszynki.

Pełna nazwa tej 16–bitowej konsoli do gier video, to SEGA – SUPER MEGA DRIVE. W krajach Europy Zachodniej SEGA 16–bit obok 16–bit SUPER NINTENTO (nie mylić z opisywanym wcześniej Pegasusem) jest obecnie najbardziej popularnym zestawem do gier. Jest to niemalże obowiązkowe wyposażenie każdego domostwa.

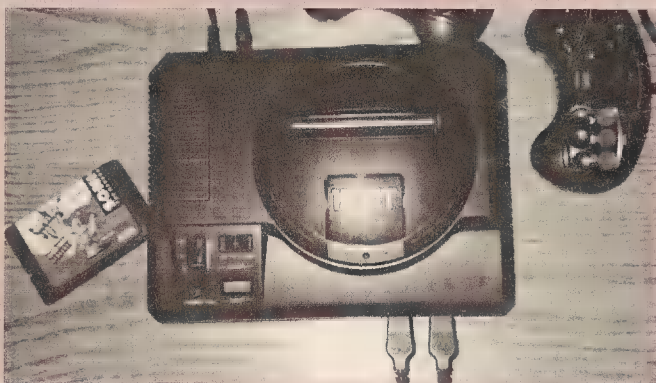
Sercem tej konsoli jest procesor Motorola 68000 (podobnie jak w Amigach), a mimo to jest znacznie tańsza od AMIGA 500/600. W wielu grach możliwościami graficznymi, animacyjnymi i dźwiękowymi SEGA bije na głowę Amigę czy Atari ST. Miałem możliwość przekonać się o tym grając w „Golden Axe", „Batmana", „Jurrasic Park", a także gierkę „Toki". Przede wszystkim postacie we wszystkich tych grach na konsoli SEGA są znacznie większe niż w wersji na Amigę. Robi to naprawdę duże wrażenie, bo Batman podobny jest do Batmana, Myszka Miki do Myszki Miki itp. Po prostu nie musimy domyślać się kogo przypomina nam ta duża kolorowa postać na ekranie, gdyż co do tego nie możemy mieć żadnych wątpliwości.

Jeśli zaś chodzi o obsługę SEGI, to nie sprawia ona najmniejszych kłopotów nawet najmłodszym użytkownikom.

Testujący to urządzenie – ośmioletni Andrzej – bez trudu samodzielnie zainstalował i podłączył konsolę. Potem zostało już tylko włożyć cartridge włączyć konsolę i dostroić telewizor (jedynie ta ostatnia czynność wymagała włączenia się osoby dorosłej). Dalej była już tylko znakomita zabawa do której również, aczkolwiek niechętnie, zostali dopuszczeni dorośli.

Bawiąc się konsolą SEGA unikamy dość uciążliwego instalowania, czy wgrywania programu z dyskietek. Odpada też konieczność zmieniania dyskietek w czasie gry, co ostatnio stało się niemalże rytuałem dla posiadaczy Amigi czy Atari ST. W przypadku SEGI po prostu wkładamy cartridge (zbudowany na układach scalonych) i od razu możemy oddać się przyjemności zabawy. Pod tym względem obsługa jest tak samo prosta jak w konsolach 8–bitowych typu Nintendo – Pegasus.

Orientacyjna cena zestawu SEGA (konsola, 2 joypady, zasilacz, niezbędne kabelki oraz 1 cartridge) oscyluje, w zależności od punktu zakupu, w granicach 3.5–4.0 mln zł. Biorąc pod uwagę ceny innych komputerów 16–bitowych dostępnych na naszym rynku, jest to doprawdy okazja. Obecnie nasz rynek komputerów tej klasy reprezentowany jest w zasadzie przez: Atari ST, Amigę, IBM PC i kompatybilne. O cenach PC–tów nie warto nawet wspominać, gdyż przyzwoity zestaw dla gracza (min. 386 SX, 1MB RAM, SVGA), to wydatek przekraczający sumkę 20 mln zł. Atari ST właściwie wymiera śmiercią naturalną i kupno nowego sprzętu nie jest rzeczą łatwą, a i tak model ST 1040 FM kosztuje ok. 6 mln zł. Zatem największym rywalem dla SEGI na polu gier jest Amiga. Tutaj cenowo też SEGA zdecydowanie wygrywa. Dlaczego? Ano modele A500 i A600 są już praktycznie nie do kupienia w sklepach. Zastąpił je model lepszy, ale zarazem droższy A1200. Cena tego ostatniego to ok. 8 mln zł. Jak więc widać z tej wyliczanki, jeśli ktoś zamierza wykorzystywać komputer wyłącznie do gier, to swobodnie może ograniczyć się do kupna konsoli, a przy tym zaoszczędzić trochę grosiwa na nowe gierki. Jeśli już doszliśmy do tego tematu, to należy się kilka słów na temat ich dostępności na SEGĘ. Otóż gry przeznaczone do tych konsoli dostępne są w formie cartridge. Na jednym takim module znajduje się przeważnie jedna lub dwie gry. Ceny cartridge są dość wysokie i wahają się od 500.000 do 1.000.000 zł. Nic więc dziwnego, że działają odstraszająco na potencjalnych kupców tego sprzętu. Ale od czego polska pomysłowość i zaradność. Powstają już pierwsze wypożyczalnie gier na SEGĘ, które za stosunkowo niską opłatą wymieniają „stare na nowe". W jednej z warszawskich wypożyczalni jednorazowa wymiana cartridge'a wynosi zaledwie 50.000 zł. Jeśli porównamy sobie teraz ceny oryginalnego oprogramowania komputerowego, gdzie średniej klasy gra na Amigę (w nowej sytuacji prawnej) kosztuje ok. 150.000–200.000, to kaucja za wymianę cartridge'a jest doprawdy śmiesznie niska. Nie trzeba więc wydawać grubych pieniędzy na dużą ilość gier, które po pewnym czasie i tak leżą nie używane na półce, gdyż znudziły się lub przeszło się je wiele razy do końca. O wzrastającej popularności formy zapisywania gier na cartridge'ach, niech świadczy fakt, że obecnie wszystkie znaczące firmy software'owe przechodzą ze zwykłych dyskietek 5.25", 3.5" na kartridge oraz dyski CD. Jest to trend nieodwracalny. W chwili obecnej pojemność 16 lub 64 bitowego cartridge'a wynosi od 5 MB do 65 MB, a dysków CD do 650 MB. W niedługim czasie stare poczciwe magnetofony i stacje dysków można będzie odłożyć do lamusa, chociażby dlatego że, firmy software'owe nie będą wypuszczać nowych gier na dyskietkach. Do zmiany systemu nośnika informacji przyczyniło się, pomijając małą pojemność dyskietki (niektóre rozbudowane programy muszą zajmować ich nawet kilkanaście) w znacznej mierze rozpowszechnione na całym świecie piractwo komputerowe. W świetle tego, co napisałem powyżej, jest dla mnie rzeczą oczywistą, że rok '94 na polskim rynku gier będzie stał pod znakiem SEGI.



W związku z tym nasza redakcja nie zamierza zasypywać gruszek w popiele i już dziś odpowiednio przygotować się na przyjście nowego. Przewidujemy, że już w niedalekiej przyszłości będziemy musieli przeznaczyć więcej miejsca na opisywanie gier na SEGĘ i inne popularne konsole. Oczekujemy na Wasze opinie w tej sprawie, a także na zgłoszenia od nowych autorów, którzy podejmą się tego zadania.

A teraz jeszcze szczypta ciekawostek o konsolach. Otóż ostatnimi czasy daje się zauważyć, że firmy specjalizujące się w produkcji tychże urządzeń wprowadzają na rynek liczne dodatki upodabniające konsole do komputerów. Tak więc można dokupić klawiaturę, stację dysków, rozszerzenia pamięci, a nawet CD–ROMy. Również do SEGI można dokupić stację odczytujących gierki zapisane na krążkach CD. Również coraz więcej wielkich firm software'owych dostrzega tę nową modę i umiejętnie podsyca gorącą atmosferę. Co powiecie na wiadomość, że Sierra wypuściła właśnie nową wersję przygód Willy Beamisha w wersji CD na SEGĘ. Totalne wariactwo, ale to dopiero początek...

Rynek konsol do gier video, to oczywiście nie tylko Nintendo i Sega.

kontra KONSOLE

Na świecie funkcjonuje równolegle wiele standardów. Istnieje już konsola Hyper Nintendo, niedawno swoją premierę miała CD32, a już do skoku pręży się Jaguar – pierwsza 64–bitowa maszynka do gier, firmowana przez Atari i IBM. Sprzęt ten będzie prawdziwym „Mercedesem" w dziedzinie gier video, a przy współpracy z urządzeniami do symulacji „prawdziwej" rzeczywistości – virtual reality, mogą zaspokoić najwybredniejszych graczy.



O tych i o innych nowych zabawkach będziecie mogli przeczytać w następnych wydaniach „Gier Komputerowych".

Wróćmy jednak do naszej rzeczywistości. Poniżej podajemy kilka praktycznych porad dla wszystkich, którzy chcieliby nabyć konsolę typu SEGA.



Na co zwracać szczególną uwagę przy zakupie konsoli SEGA SUPER DRIVE, aby uniknąć późniejszych rozczarowań.

1. Zasilacz powinien mieć minimum 1.2A. Mniejszy będzie przegrzewał się i długo nie popracuje.

2. W komplecie powinny znajdować się 2 joysticki tzw. joypady. Znacznie lepsze są joypady z dwoma rzędami przycisków A, B, C, czyli razem sześć przycisków fire. Jest to ważne, jeśli chcemy wykorzystać wszystkie możliwości w czasie gry np. gdy dolny przycisk B daje pojedyncze wystrzały lub ciosy, to górny ciągłe serie; gdy dolny C daje wysokie podskoki, to górny niskie. W tańszych joypadach jednorzędowych z trzema przyciskami, jest to niemożliwe. Uwaga. Przełącznik ON/OFF na spodniej stronie joypada działa tylko w niektórych grach i daje efekt „w zwolnionym tempie", czyli akcja gry jest spowolniona.

3. W komplecie powinien być, bez dodatkowej opłaty, cartridge z grą SONIC, podobną do Mario Bros.

4. Nie kupować bez firmowej gwarancji punktów serwisowych Toshiba – ELTORS ELECTRONIC z ogólno dostępnym serwisem na terenie całego kraju. Gwarancja ta obejmuje konsolę na 1 Rok czasu, a joypady na 6 miesięcy.

5. Poza tym komplet musi zawierać antenowy kabel połączeniowy TV oraz przełącznik TV/GAME.

Do SEGA 16 bit można podłączyć specjalną przystawkę z napędem CD–ROM, która niestety jest dużo droższa od samej konsoli i na razie niedostępna w Polsce. Modulator TV PAL wbudowany jest wewnątrz konsoli. Sama konsola zawiera także wyjście na słuchawki STEREO, wyjście Audio/Video, oraz na modem i cartridge typu Action Replay do wpisywania nieśmiertelności, kodów, itp.

• HG

Za pomoc w opracowaniu tego artykułu oraz za udostępnienie konsoli Sega składamy serdeczne podziękowania firmie

HEGATAR COMPUTING
Warszawa
ul. Człuchowska 25 (Hala Targowa Wola)

Pierwsza część gry z serii Eco Quest nosi tytuł „The Search for Cetus", poszukiwania Cetusa. Program wyprodukowany przez firmę Sierra ma na celu ukazać małym i dużym, starym i młodym, jak wielkie zło wyrządza człowiek zwierzętom zanieczyszczając środowisko. Bez wahania można powiedzieć, że gra dzięki walorom wychowawczym, równie dobrze mogłaby być zaliczona w poczet programów edukacyjnych. „Eco Quest" adresowany jest szczególnie do młodszych wielbicieli komputerowego szaleństwa, głównie ze względu na swą prostotę, łatwość obsługi i wspaniałą komiksową grafikę. Także postać głównego bohatera – sympatyczny chłopiec imieniem Adam, z miejsca wzbudza sympatię milusińskich zwłaszcza, że Adaś jest w ich wieku. No ale może teraz więcej konkretów o samej grze.

Jak wspomniałem kierujesz losami małego chłopca. Przed Tobą niebanalne zadanie. Musisz odnaleźć króla podwodnej krainy – Cetusa, ogromnego wieloryba i oczyścić Elurię ze wszystkich śmieci, które zalegają na terenach tego pięknego zakątka. Niby rzecz prosta, ale to tylko pozory. No bo jak pozbyć się wszelakich brudów nie szkodząc przy tym innym zwierzakom. No a co z Cetusem, trzeba go odnaleźć jak najszybciej, gdyż nie wiadomo co się dzieje z biedakiem. Nie zwlekajmy zatem dłużej tylko ruszaj ratować przed krainę naszych podwodnych przyjaciół.



Dawno, dawno temu w podwodnej krainie Elurii było pięknie i czysto. Mieszkańcy żyli tam w spokoju i dostatku. Ale do czasu. Pewnego dnia król tego pięknego zakątka zaginął podczas zwiedzania swojego królestwa. Nikt nie wiedział co się z nim stało. Być może został



złapany przez kłusowników, albo ugrzązł w jakiejś starej sieci pozostawionej przez rybaków. Cały podwodny świat został postawiony na „baczność" (he, he ciekawe jak ryby stają na baczność), ale poszukiwania nic nie dały. Zniknął jak kamień w wodę – a może lepiej powiedzieć, jak śliwka w kompot? Nieważne! Fakt, że się nie znalazł i już. Wezwano więc śmiałka nad śmiałki, czyli dzielnego delfina o wdzięcznym imieniu Delfineus. Wszyscy zgodnie orzekli, że tylko on może odnaleźć króla i w nim cała nadzieja. Cóż miał robić poczciwy Delfineus? – podjął się tego trudnego i niewdzięcznego zadania i poprzysiągł, że nie spocznie, póki nie odnajdzie swojego władcy. Miał jednak biedak pecha. Podczas poszukiwań zaplątał się w sieci i trafił do domu, a raczej do basenu nie znanych sobie ludzi. Zły na siebie i obrażony na cały świat, pływał w kółko próbując wymyślić coś sensownego. Niestety mimo jego dużej inteligencji, nie mógł znaleźć żadnego rozwiązania. Sytuacja wydawała się być bez wyjścia. Aż tu pewnego dnia...

PIERWSZE PRZEJAWY ZNUDZENIA

– Synku, może zagralibyśmy w siatkówkę na plaży, taka ładna pogoda.

– Może nie dzisiaj, jutro tato.

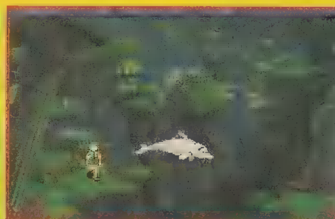
– Dobrze zagramy jutro.

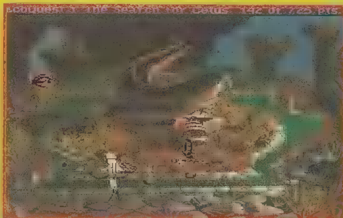
Z tych rodziców to straszni nudziarze – pomyślał Adaś. Nic tylko by chcieli się z Tobą bawić i bawić. A Ty przecież wyrosłeś już z takich bredni, masz już 9 lat,

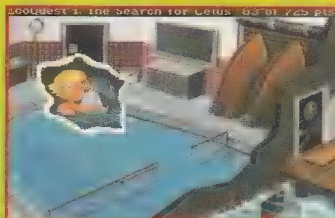


a to przecież poważny wiek. No ale rodzice, jak to rodzice z nimi zawsze same kłopoty. Zrezygnowawszy z gry w siatkówkę, przyglądasz się na to, co też twój tata wyczynia. Podszedł do jakiejś paczki i wyciągnął coś ze środka. Jak się okazało była to mała kaczka wysmarowana po uszy czarnym olejem. Twój tata postanawia nauczyć Cię jak postępować w takich sytuacjach. Ty nie daj się długo prosić tylko podejdź do niego i przejmij akcję w swoje ręce. Zabierz szmatkę (rag) i butelkę ze specyfikiem do czyszczenia kaczek (detergent). Wylej teraz trochę płynu na szmatkę i wytrzyj tym kaczuszkę. Tata pochwali Cię i na pożegnanie da trochę roztworu oczyszczającego. Pozwoli Ci także pobawić się z delfinem, który pływa sobie w basenie obok. Po wyjściu taty przyjrzyj się małemu zwierzaczkowi w klatce. Weź butelkę wody i przyczep ją do ściany klatki. Przed wyjściem zabierz jeszcze słoik leżący na stoliku obok komputera i torbę pożerającą śmieci. Otwórz drzwi i przejdź do następnego pomieszczenia.









SPOTKANIE Z DELFINEUSEM

Co za smutny widok. Smutny delfin (rzec by można osowiały, ale jak by to brzmiało gdyby sowa była osowiała – odelfiniała sowa; bzdura!) pływa sobie w małym basenie, a Ty nawet nie wiesz jak można mu pomóc. Przemów do niego łagodnie. Delfin chyba zrozumiał, że chcesz mu pomóc. Spojrzał najpierw na Ciebie, a następnie na wiadro z makrelami stojące w rogu pomieszczenia. Weź jedną rybę i rzuć mu ją. Trzy rybki to już za dużo dla takiego małego delfina. Następnie wejdź do basenu i popływaj z delfinem. Później porzucajcie się jeszcze zielonym kółkiem. W pewnym momencie delfin krzyknie z przejęcia „I got it", a Ty zaskoczony tym, że on potrafi mówić, wpadniesz do wody. Od delfina dowiesz się, że nazywa się on Delfineus i mieszka w podwodnej krainie Elurii. Zaplątał się w sieci podczas poszukiwania swojego króla i tak się tu znalazł. Poprosi Cię, abyś pomógł mu wydostać się na wolność. Ty bez chwili wahania zgadzasz się na to. Otwórz więc przejście za pomocą dźwigni przy której tak niecierpliwie pływa delfin. Po chwili zniknął za horyzontem.

NA RATUNEK

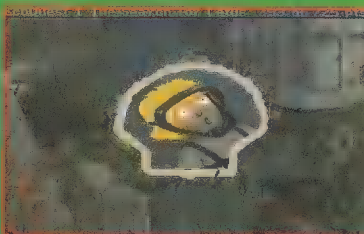
Minęło już kilka dni od kiedy wypuściłeś delfina na wolność, ale ciągle o nim myślałeś. Pewnego razu siedziałeś sobie na pomoście, patrząc się w morze, aż tu nagle zauważyłeś coś hen, na linii horyzontu. To coś płynęło w Twoim kierunku. Tak, to Delfineus. On wrócił! Miał jednak złe wieści – nie udało mu się odnaleźć króla. Na domiar złego, jego wspaniała, podwodna kraina Eluria nie jest już taka, jak dawniej. Zawalona jest teraz wszelkiego rodzaju śmieciem. Ach czego tam nie ma – stare puszki, beczki, rozbite butelki itp. Eluria powoli zaczyna wymierać. Delfineus błaga Cię o pomoc, choć wie, że wszystkiemu winni są ludzie! Darzy Cię jednak bezwzględnym zaufaniem i dlatego przybył właśnie do Ciebie. Zgadzasz się oczywiście bez namysłu.

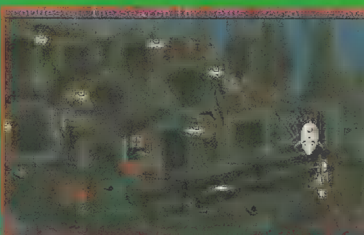
Weź sprzęt do nurkowania leżący w szafce pod tablicą. Załóż go i skacz śmiało do wody. Zaraz, gdy tylko znajdziecie się na pełnym morzu, spotykacie wielki statek, który pozostawia po sobie tony śmieci. Ale od czego mamy specjalną torbę. Szast prast i nie ma śmieci. Gdy wypłyniecie już na czyste wody załóż akwalung i nurkuj wraz z delfinem pod wodę.

W KRAINIE ELURII

Gdy znajdziesz się już w krainie Elurii zabierz się zaraz do zbierania śmieci z dna. Posłuży Ci do tego oczywiście niezawodna torba. Delfineus odpłynął pozostawiając Cię na jakiś czas bez opieki.

Nie poprzestawaj oczyszczać dna ze śmieci. Zostaw jedynie stary druciany koszyk. Gdy zbierzesz już wszystkie śmieci popłyń w lewo. Tam też wysprzątaj dno do czysta. Na posąg delfina wylej płyn, który dostałeś od taty. Brud zalegający posąg zniknie, a spod niego wypłynie







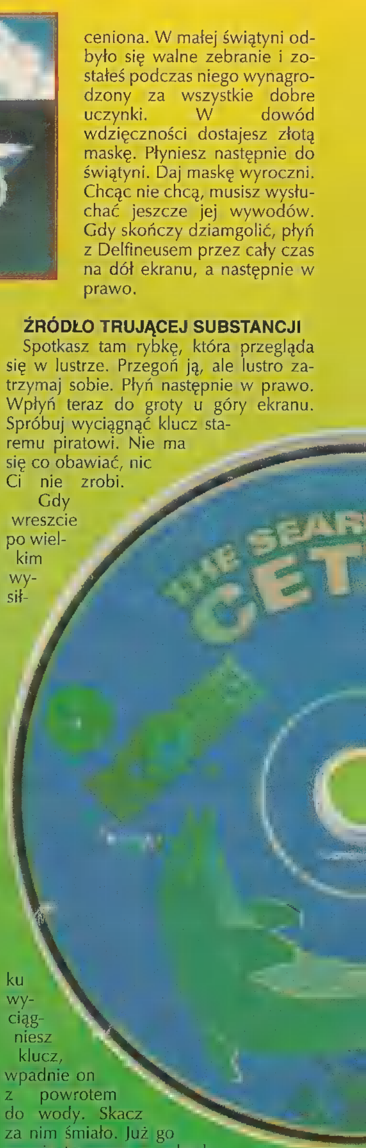




mały rak. Porozmawiaj z nim. W zamian za oczyszczenie posągu otrzymasz buteleczkę z lekarstwem. Gdy rak odpłynie, zabierz jeszcze brudną muszlę i płyń do świątyni. Na ścianie, po prawej stronie, jest mozaika. Możesz ją ułożyć sam, ale jeżeli Ci się nie chce, to zawsze u dołu masz klawisz HELP. Gdy uporasz się z tym malowidłem zabierz muszlę z postumentu. Wypłyń na zewnątrz i umieść ją w dłoniach posągu. Ten zadmie w nią, tym samym poruszając trójząb. Zabierz go i płyń z powrotem do świątyni. Uruchom nim mechanizm ukryty w ścianie po lewej stronie. Pojawi się wyrocznia. Chwilę z nią pogadasz i będziesz musiał wskazać kolejno postacie z mozaiki: człowieka, delfina i serce. Popłyń teraz do małej wioski składającej się z kilku domków. Przed nimi leży szmatka. Zabierz ją i płyń do małej świątyni. Porozmawiaj tam ze złotą maską. Musisz teraz tak pobracać kolumny na ścianie, aby ulokowały się we właściwym położeniu. Gdy to zrobisz, kraina zatrzęsie, a wtedy maska spadnie i okaże się, że pod nią ukrywał się mały krab. Pogadaj z nim trochę, a następnie daj mu muszlę, którą wcześniej wyczyściłeś szmatką. W zamian dostaniesz złotą gwiazdę. Płyń teraz do wioski. Gdy próbujesz wpłynąć do jakiegoś domku nagle wyskakuje strażnik i nie chce Cię wpuścić. Daj mu złotą gwiazdę, a przepuści Cię z uśmiechem. Wtem z góry spada plastikowa torebka. Mała rybka zaplątała się w nią, a Ty musisz ją uwolnić. Wpadniesz razem z rybką do jej domku. Tam wyplącz ją, a w zamian ona da Ci roślinki zjadające glony. Wypłyń teraz na zewnątrz i wpłyń do pierwszego domku po lewej stronie w trzecim rzędzie od góry. Pogadaj z rybą i daj jej te roślinki (połóż je na kwiatach z lewej strony). W zamian dostaniesz bardzo ostry kawałek muszli. Wpłyń teraz do chatki w której szczupak mocuje się z siecią. Pomóż mu się z niej wyplątać. Szczupak w zamian za pomoc, da Ci kawałek ości, za pomocą której wyciągniesz balon z brzucha żółwia. Od żółwika dostaniesz cztery metalowe śruby. Wpłyń teraz do domku z latarnią. Pogadaj ze strażnikiem. Wypłyniecie razem na powierzchnię morza. Tam na górze pływa sobie beztroski rybak, którego śruba od łodzi robi kaszanę z ryb. Pogadaj z tym niegodziwcem, a następnie przyczep śruby do koszyka. Tak zmontowane urządzenie przymocuj do tylnej części łodzi. No teraz to wygląda zupełnie inaczej. Razem ze strażnikiem wracacie na dno. No i proszę. Zdążyłeś tylko na chwilę się oddalić, a Tu znowu pełno śmieci – ach ci ludzie, ci ludzie. Zatrzymaj dla siebie tylko pompę, a resztę pakuj do torby. Przeszukaj teraz domki, aż znajdziesz rybę zamroczoną przez truciznę wypływającą ze słoika. Ładuj słoik do torby, a pompę przymocuj do okna i wypompuj całą truciznę na zewnątrz. Niech inni się martwią. Za uratowanie życia rybie, dostaniesz od nie złotą ość. Wreszcie Twoja praca została doceniona. W małej świątyni odbyło się walne zebranie i zostałeś podczas niego wynagrodzony za wszystkie dobre uczynki. W dowód wdzięczności dostajesz złotą maskę. Płyniesz następnie do świątyni. Daj maskę wyroczni. Chcąc nie chcą, musisz wysłuchać jeszcze jej wywodów. Gdy skończy dziamgolić, płyń z Delfineusem przez cały czas na dół ekranu, a następnie w prawo.

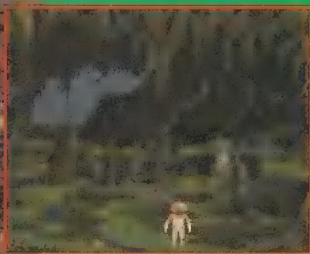
ŹRÓDŁO TRUJĄCEJ SUBSTANCJI

Spotkasz tam rybkę, która przegląda się w lustrze. Przegoń ją, ale lustro zatrzymaj sobie. Płyń następnie w prawo. Wpłyń teraz do groty u góry ekranu. Spróbuj wyciągnąć klucz staremu piratowi. Nie ma się co obawiać, nic Ci nie zrobi. Gdy wreszcie po wielkim wysiłku wyciągniesz klucz, wpadnie on z powrotem do wody. Skacz za nim śmiało. Już go prawie trzymasz w rękach, aż tu nagle wredna ryba świsnęła Ci go sprzed nosa. Nie daj jednak za wygraną, tylko puść się za nią w pogoń. Sprytna ryba nie da się tak łatwo złapać. Goń za nią aż do jaskini. Tam ryba zawróci z powrotem. Gdy będziesz za nią płynąć, odwiąż przy okazji sznurek przymocowany do żelaznego pala. Stracisz rybkę z oczu przy grocie gdzie znalazłeś klucz. Ale cóż to. Ten kwiat po lewej stronie bardzo podejrzanie się zachowuje. Wydaje nieartykułowane dźwięki. Coś biedakowi musiało zaszkodzić. Aby ulżyć mu w cierpieniach wpakuj mu do gęby (gdzie ta gęba) sznurek uprzed-









nio odwiązany od słupa. O dziwo. Ze środka wyciągnąłeś klucz za którym się tak uganiałeś. Popłyń teraz w lewo. W małej grocie zauważasz zagrzebaną w piasku ośmiornicę. Przestaw do jej oblicza lustro. Biedaczka nie przypuszczała nawet, że jest tak odrażająca.



Ujrzawszy swoją podobiznę, tak się wystraszy, że weźmie swoje osiem nóg za pas i tyle ją będziesz widział. Możesz teraz bez problemów zabrać sznurek. Popłyń w lewo, a następnie z powrotem w prawo. Postaw słoik na ziemi, koło miejsca gdzie leżała ośmiornica. Popłyń teraz znowu w lewo i zaraz wracaj. Słoik będzie już odkręcony. Udaj się teraz do wielkiego posągu przedstawiającego głowę – to tam gdzie znalazłeś lustro. Przystaw słoik do ucha rzeźby. Złapiesz w pułapkę małą świecącą rybkę. Płyń teraz do wraka rozbitego statku. Za pomocą trójzęba podważ wieko metalowej skrzyni i wyjmij ze środka pływak. Natomiast ze schowka pojazdu wydobądź piłę do cięcia metalu. Płyń teraz do ciemnej groty – po prawej stronie. Gdy znajdziesz się już w środku wypuść, rybkę ze słoika. Zrobi się nieco jaśniej. Zauważasz barykadę z kamieni. Odwalaj jeden po drugim. W końcu powinieneś zauważyć coś błyszczącego pomiędzy kamieniami. Jest to jakaś metalowa skrzynka, zbyt zardzewiała jednak, aby ją otworzyć. Posmaruj ją szmatką, a następnie otwórz kluczem. W środku znajduje się skafander. Przebierz się w niego a następnie wpłyń do środka.

OSTATECZNA ROZGRYWKA

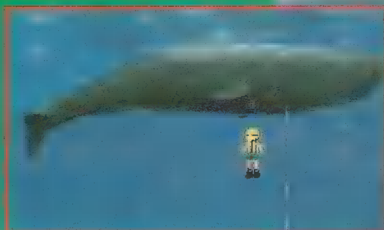
A więc tu jest pies pogrzebany (gdzie? jaki pies?) Wreszcie odkryłeś źródło trującej substancji. Nie zwlekając zatem dłużej, połącz nadajnik z pływakiem, a następnie przymocuj to wszystko do liny. Tak zmajstrowane urządzenie obwiąż dookoła beczki z trującą substancją. Za chwilę beczułka wypłynie na powierzchnię, a patrol straży przybrzeżnej zaopiekuje się znaleziskiem. Jeden problem masz już z głowy, ale co z Cetusem? Razem z Delfineusem płyniecie na jego poszukiwania. Trafiliście do opuszczonego kutra. Wtem z groty w górze wyskakuje straszny potwór. Razem z delfinem uciekasz jak najdalej. Wpadasz jedna w sieć. Za pomocą kawałka muszli wycinasz w niej dziurę i wydostajesz się na zewnątrz. Delfineus jest jednak za wielki, aby przecisnąć się tam przez małą dziurkę. Potwór odpływa z nim w siną dal, a ściślej mówiąc, do swojej kryjówki

NA POMOC DELFINEUSZOWI

Wracaj z powrotem do kutra. Trójzębem spróbuj otworzyć drzwi kutra. Udało się i przy okazji usłyszałeś dziwny dźwięk, coś jakby ryk wieloryba. Wpłyń zatem do środka kutra, a potem cały czas w górę. TAK, to Cetus jest uwięziony. Do jego paszczy przyczepiony jest harpun. Wpłyń do paszczy wieloryba i upiłuj grot harpuna. Wyciągnij następnie drzewce, a ranę posmaruj lekarstwem otrzymanym od małego raka. Szybko opowiadasz Cetusowi całą historię. Razem z nim płyniesz na pomoc Delfineuszowi. Wieloryb skupia na siebie całą uwagę płaszczki. Twoim zadaniem jest dostanie się do groty i uwolnienie delfina z sieci. Bierz teraz do ręki ość otrzymaną od ryby i w odpowiednim momencie ukłuj nią potwora.

Twoja misja została zakończona. Uratowałeś Cetusa i uwolniłeś Elurię od plagi śmieci. Spisałeś się naprawdę doskonale. Czas wracać do domu. Przyrzekłeś jednak sobie, że nie zapomnisz o swoich nowych przyjaciołach.

Była to najdoskonalsza lekcja ekologii. Odtąd





jesteś czuły na krzywdę wszystkich zwierząt i dbasz o czystość naszej planety.

Jeśli spodobała Wam się ta gra, to musicie wiedzieć, że następne przygody Adasia, tym razem już nieco trudniejsze, zawarte są w grze „Eco Quest II – The Secret of the Rainforest". Tam Adam jest już o trzy lata starszy, a jego przygody mogą dostarczyć naprawdę mocnych wrażeń. Przypomnę, że opis do „Eco Quest II" zamieściliśmy w „Computer Studio" nr 4/93 (12). Na zakończenie warto by dodać, że dostępna jest już kompaktowa wersja tej gry. Oczywiście podczas całej rozgrywki jest synteza mowy, ale to już standard gier w wersji na CD. Testowaliśmy zarówno wersję na CD i na dyskietkach, ale różnic w oprawie dźwiękowej nie zauważyliśmy. Sam kompakt przedstawia się bardzo efektownie, co widać na ilustracjach zdobiących ten artykuł. Najprawdopodobniej już wkrótce wszystkie gry Sierry doczekają się swoich edycji na CD. Trzeba życzyć sobie, aby wszystkie one były tak ładnie dopracowane jak „Eco Quest – The Search for Cetus".

Na zakończenie dodam, że dotychczas istnieje tylko wersja gry przeznaczona dla posiadaczy komputerów klasy PC, a szkoda...

■ **Adam**





Zgodnie z obietnicą zamieszczoną w poprzednim numerze „Gier Komputerowych", ponownie przenosimy się do mrocznego Nowego Orleanu, gdzie rozgrywa się wielce frapująca akcja. Gabriel, główny bohater gry, po raz pierwszy spotkał się tu z tajemniczą historią swego rodu i dowiedział się o klątwie, wiszącej nad jego rodziną już od dwustu lat. Poza tym Gabriela od pewnego czasu prześladują koszmarne sny i to skłoniło go do podjęcia śledztwa na własną rękę, celem wyjaśnienia tajemniczej zagadki.

Dzisiaj dokończenie tej fascynującej gry. Przypomnę, że poprzednie odcinki rozwiązania gry zamieściliśmy w numerach 2/94 i 3/94. Zachęcamy do ich lektury.

GABRIEL KNIGHT

Sins of the Fathers

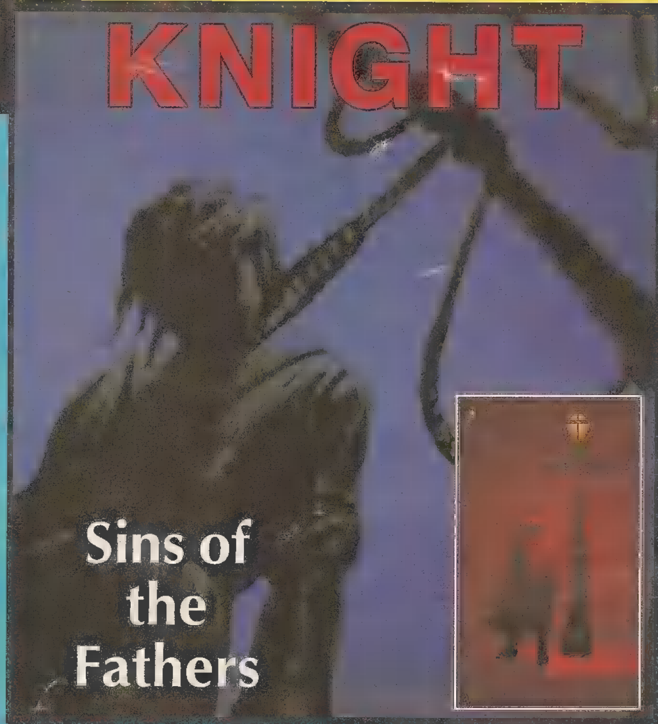


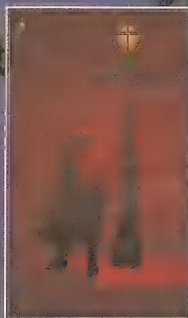
DZIEŃ 8

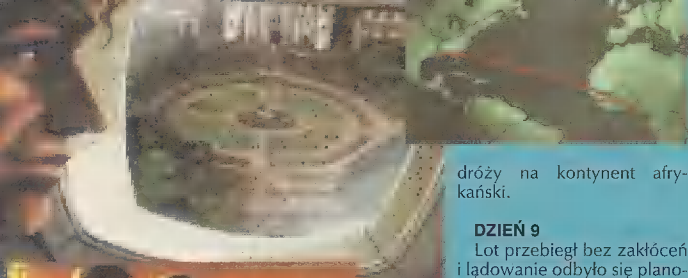
Przez całą noc męczył Cię niesamowity sen, a może nawet koszmar? Oto smok „wyszedł" z witraża w kaplicy i kontynuując Twoją wczorajszą inicjację, spytał czy jesteś pewny, że chcesz zostać Łowcą Cienia. Otrzymawszy odpowiedź twierdzącą (no bo niby po co poświęciłeś się i obciąłeś sobie kosmyk włosów?), podstępnie zmusił Cię do „zabicia" Twej złej części duszy ukrytej pod jego postacią. Unicestwiając smoka stałeś się jednocześnie prawdziwym Schattenjager – jak wszyscy Twoi przodkowie. Ostatnią rzeczą, którą zapamiętałeś ze snu był dziwaczny złoty klucz... W tym momencie obudziłeś się. Dużą niespodziankę stanowi widok klucza, identycznego jak ten ze snu, leżącego na stole koło łóżka. Tak namacalny dowód nie pozwala Ci już dłużej wątpić w realność istnienia Schattenjager – wojowników ze złem. Podnieś klucz i otwórz nim wielkie, bogato zdobione drzwi w sypialni. Znajdziesz się w bibliotece. Są tu zgromadzne książki na każdy temat, jaki tylko może się przydać komuś, kto tak jak Ty jest powołany do niszczenia diabłów i czarownic. Na początek przejrzyj książki o geografii (dolna część środkowego regału) i weź stamtąd książkę „Peoples's Republic of Benin"– tuż przed śmiercią wspominał o niej świętej pamięci profesor Hartridge z uniwersytetu. Przeczytaj ją. Na końcu znajdziesz tytuł pozycji, do której autor odsyła chętnych uzyskania bardziej szczegółowych informacji. Znajdź tę książkę na którymś z regałów, następnie odnajdź kolejną, do której zostaniesz odesłany i postępuj tak dotąd, aż dotrzesz do książki „Ancient Digs of Africa". Wyczytasz z niej informację o tajemniczej świątyni okrutnych i dzikich czcicieli Słońca ukrytej w charakterystycznej budowli, swym kształtem przypominającej krąg–w–kręgu. Niemalże od razu nachodzi Cię niezwykle silne przeczucie, że jest to miejsce, gdzie znajduje się grób Tetelo i co za tym idzie, skradzio-

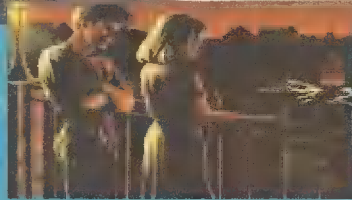










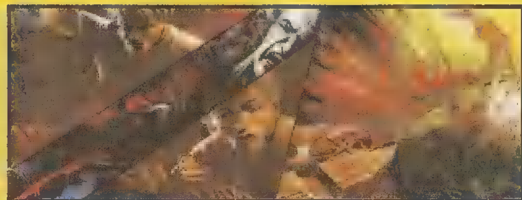


ny Twej rodzinie talizman. Postanawiasz niezwłocznie się tam wybrać. Pokaż Gerdzie książkę zabraną z biblioteki i wytłumacz, że chciałbyś pojechać w miejsce, które opisuje. Daj jej też kartę kredytową („We can use my...") na zapłacenie za bilet na samolot. Dalsza część dnia upłynie Ci w podróży na kontynent afrykański.

DZIEŃ 9

Lot przebiegł bez zakłóceń i lądowanie odbyło się planowo. Na lotnisku dość szybko udało Ci się znaleźć jeepa, którego kierowca zgodził się zawieźć Cię do owych tajemniczych kręgów. Na miejsce docierasz wcześnie rano. Starą ścieżką zejdź ze wzniesienia i wejdź do wnętrza zewnętrznego kręgu. Znajdziesz się w mrocznych, przyprawiających o gęsią skórkę korytarzach, wybudowanych przez ludzi z plemienia Tetelo. Natychmiast po wejściu uwagę Twą przyciągają ściany, pokryte dziwnymi malunkami. Zauważasz również niewielką kwadratową płytkę z wyrytym na niej motywem węża, umieszczoną w płytkim wgłębieniu w ścianie. Zabierz ją, a następnie przejdź dookoła całego kręgu zewnętrznego.









Znajdź długi pręt i pozbieraj wszystkie pozostałe (dwóch nie zdołasz zdjąć ze ściany) płytki. W rezultacie powinieneś ich posiadać 10. Czeka Cię teraz kolejna „rundka": poumieszczaj wszystkie płytki na ich właściwych miejscach tak, by liczba węży na każdej płytce była taka sama, jak numer pomieszczenia (patrz mapka I). Gdy to uczynisz, wróć do pomieszczenia numer 3. W otwór pośrodku płytki włóż znaleziony wcześniej pręt. Usłyszysz ciche kliknięcie, a w chwilę później potężny hurgot. Jednocześnie z efektami dźwiękowymi pojawią się i wizualne – pokurczone mumie, na które ledwo zwracałeś uprzednio uwagę, ożyją i ruszą na Ciebie w zupełnie niedwuznacznych zamiarach! Chcąc ocalić swą skórę musisz popisać się zręcznością i refleksem. Szybko przebiegnij do pomieszczenia numer 6. Tam mumie odetną Ci wszelkie drogi ucieczki i jedynym wyjściem z opresji pozostanie chwycenie korzeni zwisających z sufitu i dostanie się do pomieszczenia numer 7. Już po chwili okaże się, że to posunięcie wcale nie polepszyło Twojej sytuacji, a nie pogorszyło jej głównie dlatego, iż gorsza już być nie może. Jednak kiedy zaczyna Ci się wydawać, że to Twoje ostatnie sekundy życia, z mroku znienacka wypada nie kto inny, a Twój wujek Wolfgang. Staruszek, wyjątkowo krzepki jak na swój wiek, bez namysłu chwyta pochodnię ze ściany i odpędza nią natarczywe monstra, krzycząc jednocześnie do Ciebie byś zamknął sekretne drzwi. Spełnij jego prośbę. W krótkim korytarzyku, wi-



docznym po prawej stronie, jest niewielki otwór w ścianie. Wetknij w niego pręt. Spowoduje to zamknięcie drzwi i jednocześnie, ponowne zapadnięcie mumii w letarg. Tobie i wujkowi udaje się prześliznąć do środkowego kręgu. Pójdź kawałek dalej w prawo i przyjrzyj się kamiennemu ołtarzowi. Od Wolfganga dowiesz się, że wgłębienie pośrodku „blatu" jest przeznaczone na ludzkie serce. Postanawiasz podnieść ten blat, ponieważ czujesz, że talizman ukryty jest wewnątrz ołtarza. Niestety nawet z pomocą wujka nie dajesz rady udźwignąć blatu. Aby sobie nieco ułatwić zadanie, zdejmij ze ściany grube metalowe pręty i umieść je pod blatem ołtarza. Ponów próbę otwarcia ołtarza. Powtórnie nie

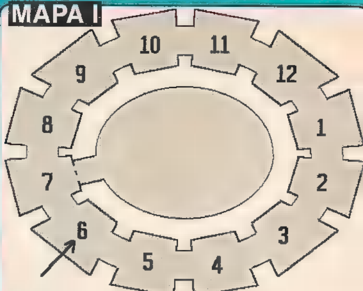


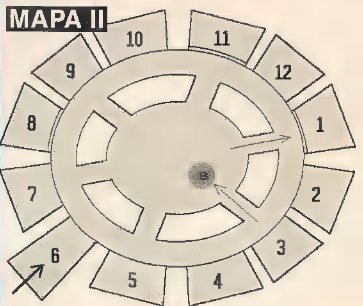


udaje Ci się. Wolfgang wysnuje wówczas hipotezę, że serce położone na ołtarzu jest nieodzowne i wyśle Cię do sąsiedniego pomieszczenia po serce leżącej tam mumii. Mimo iż ton głosu wujka budzi w Tobie złe przeczucia, spełnij jego prośbę. Sztyletem z zamku natnij mumię. W tej samej chwili słyszysz zduszony okrzyk dochodzący od strony ołtarza. Dopadasz biegiem wujka, ale jest już za późno – Wolfgang sam poświęcił siebie dla Ciebie i dla dobra sprawy – własnoręcznie wydarł swe serce z piersi. Zrozpaczony poprzysięgasz zemstę Tetelo, wydobywasz z ołtarza talizman i jak najszybciej wracasz do Nowego Orleanu.

DZIEŃ 10

Podczas lotu Twój umysł zaprząta jeden problem: jak odnaleźć i rozbić sektę voodoo? Przelatując samolotem nad miastem, przypadkowo odkrywasz miejsce tajnej siedziby wyznawców voodoo. Jest ona ukryta pod placem Jacksona, który z lotu ptaka ma charakterystyczny kształt krąg–w–kręgu! Zaraz po wylądowaniu udaj się do swojego sklepiku (St. George's Book Shop). Ku swemu zaskoczeniu nie zastajesz tam Grace. Znajdujesz jedynie pozostawiony na biurku list. Przeczytaj go. Jest to list od Malii. Powiadamia Cię w nim, że nieumarły duch Tetelo wie o tym, że odzyskałeś talizman i porwał Grace. Dalej, Malia błaga Cię byś opuścił Nowy Orlean i wyjechał stąd tak daleko, jak to możliwe. Mija dobra chwila zanim dociera do Ciebie informacja zawarta w liście: Grace porwana! W tym momencie słyszysz jakiś hałas dobiegający z zaplecza i widzisz jak najspokojniej w świecie wychodzi stamtąd Moseley. Twoje przerażenie, zupełnie zresztą naturalne w takiej sytuacji, zostaje na szczęście szybko zażegnane przez samego domniemanego truposza. Jak wynika z tłumaczeń detektywa, owego feralnego dnia badał kryptę rodziny Gedde, gdy usłyszał jak ktoś nadchodzi. Nie chcąc ryzykować przyłapania w tak niezręcznej sytuacji, ukrył się w jednej z szuflad i w odpowiednim momencie ogłuszył nieznanego intruza którym, na swoje nieszczęście, okazałeś się Ty. Następnie oboje przechodzicie na zaplecze. Tam naradź się z Moseleyem. Poinformuj go co się dowiedziałeś do tej pory (Fill Him In), dowiedz się co porabiał przez ostatnie dni (Fill Me In), poinformuj go o Grace (Grace) i ustal plan dalszego działania (Make a Plan). Postanawiacie, że detektyw zatrzyma przy sobie urządzenie do śledzenia a Ty, niedaleko wejścia do tajnej siedziby sekty, zostawisz „pluskwę". Po pożegnaniu ze „zmartwychwstałym" przyjacielem pojedź na plac Jacksona (Jackson Square). Za pomocą książki przetłumacz sobie wiadomość jaką przesyła perkusista spod pomnika. Tym razem jest to ogłoszenie, że zebranie wyznawców voodoo odbędzie się dziś wieczorem w „kwaterze głównej". Wstąp do kościoła i wejdź do prawego konfesjonału. W otworek w ścianie włóż pręt. Konfesjonał zamieni się wówczas w windę i zjedzie kilkadziesiąt metrów pod ziemię. Cóż, wygląda na to, że znalazłeś tajną siedzibę sekty! Zostaw pod klęcznikiem „pluskwę" oraz pręt dla Moseleya i wyjdź z windy. Znalazłeś się w ten sposób w zewnętrznym kręgu kwatery głównej. Co prawda wystrój wnętrza bardziej przypomina środek statku kosmicznego, niż jakąkolwiek świątynię, tym niemniej kwatera ta jest zbudowana w oparciu o identyczny schemat jak ten w budowli w Afryce. Przejdź do pokoju numer 7 (patrz mapka II). Jest to magazyn. Zabierz stąd dwa kostiumy zwierząt, każdy składający się z maski i płaszcza. Z jednego z pomieszczeń biurowych (numer 4) weź notatnik zawierający informacje wprost bezcenne dla Moseleya. Odwiedź następnie pokój Malii– pomieszczenie numer 3. Staniesz się świadkiem dramatycznej sceny: kłótni Mali z duchem Tetelo, który koniecznie chce Cię zgładzić, pamiętając jak w przeszłości została zdradzona przez Twego przodka. Gedde, która w imieniu wiedźmy ma tego dokonać, ze łzami w oczach prosi Tetelo o litość dla Ciebie – niestety nadaremno. Malia wkrótce wybiegnie z płaczem z pokoju, a Ty przejdź do środkowego kręgu. Za pomocą książki, notatnika i bębnów wywołaj dr Johna z jego pokoju. Wystukaj mianowicie następującą wiadomość: SUMMON BROTHER EAGLE. Natychmiast jak skończysz grać, opuść pokój wyjściem w prawym górnym rogu (idź według strzałek narysowanych na mapce II) i udaj się do pokoju dr. Johna (pomieszczenie numer 2). Przywłaszcz sobie kartę magnetyczną wiszącą na ścianie i jak najszybciej uciekłnij stamtąd korytarzem w dół. Użyj swojej zdobyczy do otwarcia drzwi do skarbca (pomieszczenie numer 1) i nie krępując się, zabierz tyle pieniędzy ile będziesz w stanie udźwignąć. Ostatecznie zamek w Rittesburgu trzeba gruntownie wyremontować, a jakoś nie masz skrupułów okradać morderców. Przejdź teraz do pokoju numer 8.





1. skarbiec
2. pokój dr Johna
3. pokój Mali
4. pomieszczenie biurowe
5. pomieszczenie biurowe
6. wejście: winda
7. magazyn
8. pokój z Grace
9. sypialnia
10. terrarium
11. laboratorium
12. sypialnia
B bębny

Drzwi otwórz za pomocą karty. W środku znajdujesz Grace, nieprzytomną ale żywą. Po chwili dołącza do ciebie Moseley, a wzmagający się huk bębnów ogłasza wszem i wobec, że rytuał rozpoczął się. Zawieś Grace talizman na szyi. Jego moc obudzi ją. Następnie wspólnie uradzacie co będziecie dalej porabiać: Grace będzie udawać nieprzytomną i w odpowiedniej chwili „zaopiekuje" się Malią, a Ty i Moseley zajmiecie się resztą wyznawców. Aby tego dokonać musicie dostać się na teren obrzędu. Niezbędne jest więc przebranie się – Moseleyowi daj strój dzika, a sam nałóż na siebie przebranie wilka.

Przyjemność przekonania się, jak skończyła się ta przygoda, pozostawiam Tobie. Na koniec podam jeszcze tylko parę wskazówek:

– gdy Malia kontrolowana przez ducha Tetelo będzie trzymać nóż nad Grace pokaż jej talizman;

– rzuć talizman Grace i Moseleyowi;

– rozbij statuetkę ukrytą pod ołtarzem;

– podaj Malii rękę;

KONIEC

■ **Patrycja**









Tak oto, po wielu przygodach, pokonując niezliczone przeciwności losu, dotarłeś wreszcie do królowej Xiny. Przypomnę, że nasz cykl przygód „Goblins 3" ciągniemy już od nr. 1/94, a dzisiaj nadszedł czas na ostateczne rozwiązanie gry.

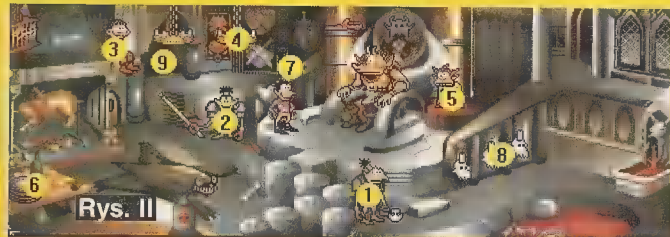
Nie zwracając uwagi na późną porę, zacząłeś przeprowadzać wywiad z królową. I wtedy stało się! Ktoś odsłonił okno, światło księżyca padło na Ciebie i ponownie przemieniłeś się w wilkołaka! Będziesz musiał sobie radzić w takiej postaci. Na początek, niech Fulbert wespnie się na świecznik (rys.I,1) i strąci z niego świeczkę. Wilkołakiem spróbuj pocałować Xinę. Zza kolumny wychyli się wówczas strażnik i za pomocą pistolecika uniemożliwi Ci to. W chwili, gdy będzie rechotał ze swojego żartu, wyeliminuj go za pomocą uderzenia młotem. Ponów próbę pocałowania królowej, a gdy nadworna wróżka, zgorszona takim zachowaniem, zasłoni sobie oczy, błyskawicznie zabierz jej ze stolika różdżkę (rys.I,2). Podnieś z podłogi świeczkę i upuszczony przez strażnika pistolet. Poprzez drzwi (rys.I,3) przeprowadź obu bohaterów pod regał z książkami. Wężykiem wespnij się na metalowy pręt (rys.I,4). Fulbert ogonem trąci okulary, które zaczną kołysać się na krawędzi. Wilkołakiem stań idealnie pod nimi, a wężem jak najszybciej, zejdź na dół, na podłogę koło fontanny (rys.I,5). Okulary spadną wilkołakowi na głowę, on rzuci je do Fulberta, a ten położy je delikatnie na ziemi. Niech wilkołak, za pomocą tych okularów, zdejmie z półeczki cebulę (rys.I,6). Następnie wpełźnij wężem do miski na stole (rys.I,7), a byłym Goblinem powąchaj, porozrzucane po stole jarzyny. Wilkołak, nie mogąc opanować obrzydzenia, walnie pięścią w talerz, który zadziała jak katapulta i podrzuci Fulberta w powietrze. Lot będzie stosunkowo krótki i w dość nieprzyjemny sposób zakończy się na żyrandolu. Wilkołakiem wykorzystaj rozbujanie żyrandola i łapiąc się za jeden z nich (rys.I,8) przehuśtaj się na kominek. Zabierz stamtąd koperek (rys.I,9). Zrób teraz mały hokus-pokus: włóż świeczkę do środkowego świecznika (rys.I,10) i zapal ją różdżką. Gdy zgaśnie, przełóż ją do świecznika po lewej stronie, podpal i ostatecznie umieść ją w prawym świeczniku. Te dziwne machinacje otworzą w fontannie tajemne przejście do komnat króla Bodda. Przejdź przez nie.

Szczęśliwy i zadowolony z siebie przeprowadzałeś wywiad z królem, gdy znowu spotkał Cię pech – ktoś zasłonił okno w komnacie. W momencie, gdy przestało na Ciebie padać światło księżyca, wróciłeś do swej dawnej postaci i straciłeś wszelkie poważanie u Bodda. Aby mu się na nowo przypodobać, wręcz mu fioletową, sztuczną rączkę. Ponieważ nad kominkiem zauważasz motyla uwięzionego w klatce, a owad wygląda tak, jak ten w jaki została zamieniona Wyonna, przystępujesz zdecydowanie do działania. Najedz się cebuli i porozmawiaj z jednym z żołnierzy (rys.II,1). Ponieważ wojak nie jest żadnym supermenem, nie wytrzyma Twojego cebulkowego oddechu i ogarną go mdłości. Wykorzystaj tę chwilę słabości na gwizdnięcie mu toporka. Kolejnemu żołnierzowi (rys.II,2), wyglądającemu bardzo mizernie, daj na wzmocnienie koperek. Kuracja podziała i żołnierz wyprostuje się dumnie. Małemu chłopaczkowi (rys.II,3) daj do zabawy pistolecik. Fulbertem wespnij się na lancę, trzymaną przez wzmocnionego witaminami żołnierza i rozbujaj jeden z żyrandoli. Goblinem, tak jak uprzed-

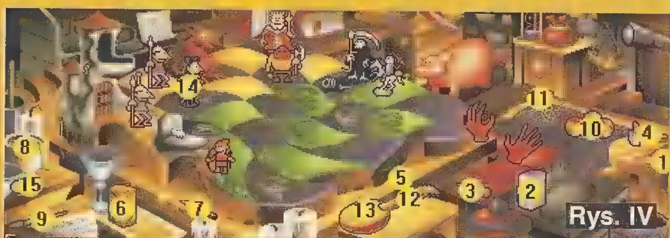


Rys. I









nio, złap się w odpowiednim momencie żyrandola (rys.II,4) i przehuśtaj się na kominek. Porozmawiaj z motylem. W pewnym momecie konwersację przerwie wam król i obieca uwolnić Wyonnę w zamian za zwrócenie mu czaszki, którą zagarnęła królowa. Zejdź z kominka i smutnemu błaznowi (rys.II,5) wręcz magiczną różdżkę. Ze stosu talerzy na stole (rys.II,6) zabierz sobie jeden. Fulbertem wypłosz z jamki (rys.II,7) karalucha. Kiedy Bodd zacznie tłuc w robaka pantoflem Xiny, rzuć błaznowi talerz. Zacznie nim żonglować, dzieciak strzeli z pistoletu i rozbije talerz, a odłamki wytrącą pantofel z królewskiej ręki. Szybko podnieś go z podłogi. Odbierz różdżkę od błazna. Następnie podejdź do świeczek (rys.II,8). Zgaś różdżką środkową, potem prawą i na końcu lewą. Przed przejściem jakie się otworzy, rzuć monetą i wróć do komnaty królowej. Zwróć pantofelek prawowitej właścicielce. Xina w podzięce obiecuje pomóc Ci w odczarowaniu Wyonny. Teraz, korzystając ze znanej Ci już metody z jarzynami, wężem i żyrandolem, dostań się na kominek. Ukrywającemu się



w garnku kucharzowi (rys.I,11) daj toporek. Schowaj wilkołaka za metalową płytę w palenisku (rys.I,12). Gdy tylko wilkołak zniknie z widoku, z rozmaitych zakamarków powyłażą dworzanie. Wyczekaj aż jeden z nich sięgnie do pudełeczka z czekoladkami leżącego przy królowej i Fulbertem wespinj się na świecznik (rys.I,1). Wężyk strąci z kolumny obok czaszkę, a kucharz rzuconym toporkiem przetnie nitkę, na której jest uwiązana. Wilkołakiem podnieś czaszkę i toporek. Oddaj królowi Bodd czaszkę, o którą Cię prosił i wyjdź na zewnątrz (rys.II,9).

Twoje dalsze przygody będą związane z rozgrywkami jakie urządzili sobie król i królowa. Otóż każde z nich wystawiło jednego zawodnika: Goblina i wilkołaka, nie orientując się, że są oni jedną i tą samą osobą. Zawodnicy, czyli Ty, mają za zadanie przejść przez zagadki labiryntu. Pierwsza będzie polegać na wygraniu partii nieco udziwnionych szachów. Na początek kilkakrotnie poskacz wilkołakiem po książce do geometrii (rys.III,1) i zabierz strzałki–wektory, które spadną z jej stronic. Podnieś pędzelek (rys.III,2). Każ Fulbertowi ogonem wzbić w powietrze chmurę kurzu z kupki (rys.III,3), a wilkołakowi powąchać powstałą chmurkę. Wilkołak kichnie potężnie i zdmuchnie z kartki papieru napisane na niej cyfry. Jedną z cyferek przywłaszczy sobie ohydny pająk. Aby nastraszyć i przegnać robala, stań wilkołakiem jak najbliżej insekta, a wężykiem zasłoń widoczny na ilustracji księżyc (rys.III,4). Nagła zamiana wilkołaka w goblina i na odwrót wypłoszy pająka. Zabierz statuetkę konika (rys.III,5), porąb toporkiem deseczkę (rys.III,6) i zabierz jedno z drewienek. Przeczytaj książkę (rys.III,7) o rzeźbiarstwie i wyjmij z niej kredę. Przejrzyj również podręcznik (rys.III,8) i znajdź w nim cyrkiel. Cyrklem tym wyrysuj na kartce papieru (rys.III,9) ósemkę i zabierz ją. Zbierz również wszystkie pozostałe cyfry (od 1 do 9) i pomijając zero wrzuć do kałamarza (rys.III,10). W tak zrobionym tuszu zamocz pędzelek. W książce (rys.III,11) na pierwszej stronie wrzuć do dziupli w drzewie strzałki. Zdobędziesz wówczas Łucznika. Przekręć kartkę. Dorysuj pędzelkiem drogę do zamku, wywołaj rycerzyka z zamku i daj mu konika. To będzie Twoja następna figura – Rycerz. Przekręć kartę. Dwa razy domaluj pod oknem grajka, a uzyskasz mandolinę. Wozowi na obrazie (rys.III,12) dorób brakujące koło z monety, dorysuj woła i zabierz z wozu bloczek marmuru. Jeszcze tylko podnieś monetę i przejdź do ekranu z planszą do gry. Z pomocą prawej dłoni i cyrkla (rys.IV,1) zaznacz kształt figurki na marmurze (rys.IV,2). Chwyć w lewą rękę rylec (rys.IV,3), przyłóż go do marmuru, a prawą ręką weź młot (rys.IV,4) i uderzając nim w rylec stwórz marmurową figurkę. Prawą dłonią wyrysuj teraz kredą (rys.IV,5) na drewienku (rys.IV,6) obrysy kolejnej figury. Wyrzeźb ją za pomocą dłuta (rys.IV,7) i młota. Obydwie figurki wrzuć teraz prawą ręką, kolejno, do pojemniczka z farbą (rys.IV,8) i pozaznaczaj na nich kontury pędzelkiem (rys.IV,9). Gotowe figury postaw na planszy. Obydwoma rękami pożongluj piłeczkami (rys.IV,10). W pewnym momencie jedna z nich wymsknie Ci się i rozbije grzbiet świnki–skarbonki. W szczelinę wrzuć prawą dłonią monetę (rys.IV,11). Ze skarbonki wylezie wówczas szczur–meloman. Aby go oszołomić, chwyć prawą ręką gryf mandoliny (rys.IV,12) a lewą poszarp za struny (rys.IV,13). Takiej kakofonii dźwięków nie wytrzyma nikt! Ogłuszonego szczurka chwyć prawą ręką i postaw na planszy tak, by postraszył Damę (rys.IV,14). Dalej będziesz musiał pograć w te „szachy" sam. Ja tylko powiem, co musisz osiągnąć:

– Łucznikiem powystrzelać obu Strażników przy wieży;

– Wilkołakiem nacisnąć dźwignię, która była ukryta za jednym z tych Strażników;

– Łucznikiem strącić strzałą klucz wiszący na wieży;

– Rycerzem, Łucznikiem, Wilkołakiem zaszachować króla;

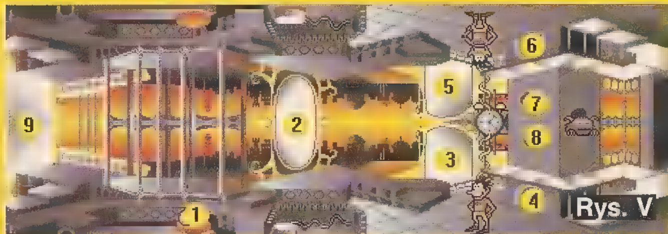
– Goblinem stań na polu oznaczonym mandoliną i daj mu do rąk ten instrument (rys.IV,15) by na nim zagrał;

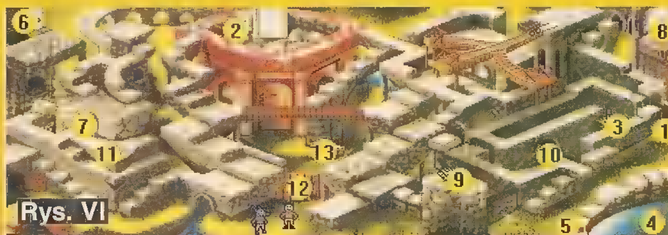
– skorzystać z zaproszenia Wyonny i wejść Goblinem do wieży; Następną przeszkodą do po-





konania jest lustrzana komnata. Prawdziwym Goblinem podnieś jajko (rys.V,1) i wrzucaj tak długo w Lustro Czasu (rys.V,2), aż wyrośnie z niego dorosły kogut. Koguta powiększ do olbrzymich rozmiarów za pomocą Lustra Pogrubiającego (rys.V,3). Przejdź na sąsiednią planszę. Eliksirem Wzrostu podlej pnącze w doniczce (rys.VI,1), a gdy podrośnie wyjmij Fulberta z kieszeni i każ mu się wspiąć po roślinie, by nacisnął guzik umieszczony wysoko na murze. Wilkołakiem rozbij szklaną gablotkę (rys.VI,2). Goblinem naciskaj odsłonięty w ten sposób guzik tak długo, aż na ekranie obok pojawi się gęba, znanego Ci z wcześniejszych przygód, zbója. Pozwól znowu podziałać wilkołakowi – niech wyrżnie w obraz rozbójnika. Goblinem podnieś ziarnko soli, które jakimś cudem wypadnie z ekranu. Teraz, wilkołakiem przestaw dźwignią (rys.VI,3) zwrotnicę tak, by wagonik jechał wprost do sadzawki (rys.VI,4). Wsiądź wilkołakiem do wagonika i po krótkiej przejażdżce wskocz do wody. Spowoduje to, że na powierzchnię wypłynie ogromna ilość wielkich oczu. Aby się wydostać z jeziorka, wskocz na czerwony kamień (rys.VI,5). Dostań się teraz na obrzeże sadzawki Goblinem i wrzuć do oczu sól. Z jednego z nich wypłynie olbrzymia łza z rybą w środku i, niespodziewanie jak na łzę, majestatycznie uniesie się w górę. Zrób sobie jeszcze jedną przejażdżkę wagonikiem. W rezultacie, spadając, Goblin rozbryźnie łzę, a uwolniona ryba odlewituje kawałek dalej. Wilkołakiem ponownie przestaw zwrotnicę, tak by wagonik mógł jechać po torze na wprost i wskocz do niego. W powietrzu wilkołak zrobi przesiadkę, w związku z czym podróż zakończy lecąc na rybie. Wybij ze ściany uwięźnięty tam wabik na smoki (rys.VI,6). Przejściem (rys.VI,7) wróć do zwrotnicy. Powtórz wszystkie czynności prowadzące do uzyskania rybiego przewoźnika, tylko, że tym razem na rybie musi przejechać się Goblin. Gdy dotrzesz na miejsce, zabierz wabik na smoki. Przejdź na parapet okienny (rys.VI,8) i wezwij wabikiem smoka. Przyleci skarlały smoczek, ten sam, któremu za pomocą magicznego napoju przywróciłeś wcześniej pamięć. Pomóż biedakowi i polej go Eliksirem Wzrostu by trochę urósł. W podzięce smok pozwoli Ci wskoczyć sobie na grzbiet i podrzuci Cię na kamienny blok z rozsypanym na szczycie ziarnem (rys.VI,9). Wypuść na nie koguta, by wyprawił sobie ucztę. Gdy ptak się naje, podnieś ostatnie ocalałe ziarnko. Przejściem (rys.VI,10) dostań się w pobliże kluczyka w kałuży (rys.VI,11). Za pomocą wabika wskaż smokowi, że ma na nią zionąć ogniem. Kałuża wyparuje, a Ty będziesz mógł zabrać klucz. W ten sam sposób poproś smoczka, by spalił drewnianą palisadę (rys.VI,12). Skrzynię (rys.VI,13) otwórz kluczykiem i wyjmij ze środka maść. Wróć na planszy z lustrami. Goblinem przełóż koguta otworem (rys.V,4) do Goblina-odbicia. Zmniejsz ptaka w Lustrze Odchudzania (rys.V,5). Ponownie przekaż koguta Goblinowi przez otwór (rys.V,6). W Lustrze Czasu odmłódź koguta do kurczęcia. Kurczaczka pogrub w Lustrze i przekaż otworem Goblinowi-odbiciu. Wsadź ptaszka w mniejszy otwór (rys.V,7). Dostanie się wówczas na coś w rodzaju pomki i skacząc po niej uruchomi mechanizm zegara. Odchudź pisklątko maksymalnie w odpowiednim Lustrze i daj je Goblinowi. Wsadź ptaszka w drugi z mniejszych otworów (rys.V,8). Skacząc po drugiej z kolei pompce, kurczak włączy budzik, który obudzi Demona. Poczęstuj Demona ziarnkiem, a gdy pęknie, Goblinem-odbiciem podnieś to, co z niego zostanie – stężoną brzydotę. Teraz obydwoma Goblinami podejdź do dużego lustra (rys.V,9). Goblin niech się nasmaruje maścią piękności i w chwili, gdy jest nieziemsko przystojny (?), Goblin-odbicie niech użyje koncentratu brzydoty. Dzięki temu obydwaj bohaterowie wejdą w lustro i przejdą do następnego zadania.







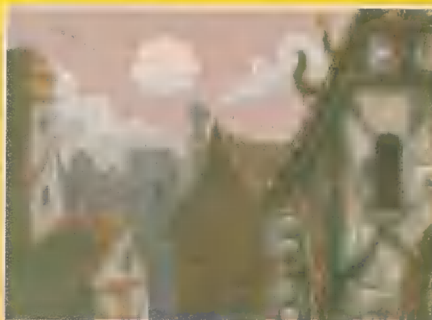
Chyba już wiesz co trzeba zrobić, by pogodzić królewską parę. Musisz po prostu pogodzić dwie części ich bóstwa opiekuńczego. Aby tego dokonać, zacznij od porąbania: płotu z desek (rys.VII,1) toporem i muru z cegieł (rys.VII,2) młotem. Przyciśnij teraz po kolei obydwa przyciski od dzwonków (rys.VII,3 i 4). Z jam wypełzną dwie rączki i wyciągną z sadzawki (rys.VII,5) łańcuch. Wskocz na ten łańcuch i odbij się od niego jak od trampoliny. Wytrącisz bogowi z ręki kartkę z nutami. Podnieś ją. Porozmawiaj z pozytywną, lewą, stroną bóstwa. Bóg potrząśnie głową i spadnie mu z niej na ziemię nić. Ją również podnieś. Wrzuć kartkę z nutami do wody. Ponownie wywołaj rączki, a kiedy spuszczą wodę z sadzawki skocz na jej dno i wydobądź stamtąd dwie kartki z nutami. Żółtą połóż aniołkowi na pulpicie (rys.VII,6). Czerwoną połóż na pulpit diabełkowi (rys.VII,7). Uderz młotem w burzową chmurę (rys.VII,8) i dostarcz diabłu elektryczności potrzebnej do uruchomienia gitary i wzmacniacza. Jak najszybciej podbiegnij teraz do cherubinka i wrzuć mu monetę do aureoli (rys.VII,9). W tym momencie dwie nutki powinny się unosić nad sadzawką. Narzuć na nie nić. Wywołaj rączki, a zwiążą nutki tak, że staną się jedną. Piękna melodia, rozbrzmiewająca dookoła, ukoi bóstwo. Wszyscy się pogodzą i jak to zwykle bywa, nastąpi klasyczny happy-end.

KONIEC.

■ Patrycja



Wielka sala w pałacu czarnoksiężnika Mentora. Za oknem chłodna noc. Płomienie kominka słabo oświetlają półki pełne ksiąg i zwojów pergaminów. Tańczące cienie to wydobywają, to kryją w mroku postać czarnoksiężnika i sylwetki skupionych wokół niego uczniów. Z ust Mentora płynie opowieść... „Przed wieloma wiekami młody Morcar był – tak jak Wy – moim uczniem. Był zdolny, niezmiernie pracowity, a jeszcze bardziej porywczy i niecierpliwy. Wkrótce zapragnął poznać najpotężniejsze czary, dostępne tylko wielkim magom. Potajemnie nocami wertował moje księgi czarów, zgłębiając ich tajemnice. Po niedługim czasie opanował najpotężniejsze czary, do których stosowania nie dorósł. Wtedy uciekł do północnego królestwa okrutnego Chaosu. Kiedy zorientowałem się co się stało, ruszyłem za nim w pogoń. Wkrótce go dopadłem i usiłowałem nakłonić, aby dał się pozbawić nadmiernej mocy. W odpowiedzi Morcar zaatakował mnie najpotężniejszymi czarami. Z trudem potrafiłem się obronić, gdyż pomagały mu ciemne moce Chaosu. Siły te do dziś nie odstępują go ani na chwilę. Pragną wspólnie zaatakować i pokonać nasze Imperium. W odparciu pierwszego ataku Morcara dopomógł mi Ragnar. Teraz, gdy go zabrakło, całą nadzieję pokładam w Was. Moce Chaosu z Morcarem nadciągają ponownie. Już zajęły krainy pogranicza. Uczyłem Was czarów abyście rozgromili siły Chaosu. Zostaniecie wtedy obwołani bohaterami i rycerzami naszego imperium. Każdy z Was musi wykonać trzy zadania i powrócić cało. Wtedy nauczę was jeszcze potężniejszych czarów. O ile w ogóle powrócicie..."





Hero Quest

JAK ROZPOCZĄĆ GRĘ?

Po załadowaniu gry, komputer proponuje nam zapoznanie się z jej legendą. Ponieważ już ją znamy, naciskamy klawisz ESC i na ekranie pojawi się główne menu opcji składające się z czterech ikon. Omówmy je po kolei zaczynając od ikony z lewej strony.

Ikona pierwsza o rysunku mapy–planu umożliwia wybór jednej z czternastu misji, jakie stawia do dyspozycji program. Jeśli posiadamy data disk do tej gry, wybór ten zwiększa się o dalsze dziesięć misji. Do nakładania na grę nakładki data disku służy ikona czwarta od lewej, o czym za chwilę.

Ikona druga o rysunku wojownika zezwala na wybór uczestników misji. Jest tu czterech bohaterów odznaczających się różnymi uzdolnieniami. Są to wojownik Sigmar, karzeł Grungi, elf Ladril i czarodziej Zoltar. Operując tą ikoną przystępujemy do organizowania misji. Wybieramy bohatera kliknięciem myszy na jego ikonie. Ukaże się wówczas u dołu ekranu pięć małych ikon. Nasz wybór potwierdzamy kliknięciem na pierwszej ikonie od lewej strony, oznaczonej symbolem „fotografii". Wówczas nad górną ikoną wybranego bohatera ukaże się napis „in play". Wybranego bohatera możemy nazwać dowolnym imieniem. Posługujemy się przy tym ikoną drugą od lewej w dolnym rzędzie. Jest ona oznaczona rysunkiem pióra i pergaminu.

Ikona trzecia od lewej w dolnym rzędzie służy do wskrzeszenia bohatera, którego utraciliśmy w uprzednich rozgrywkach. Nie ma jednak nic za darmo. Wskrzeszając bowiem bohatera, pozbawiamy go całego zdobytego przezeń uzbrojenia.

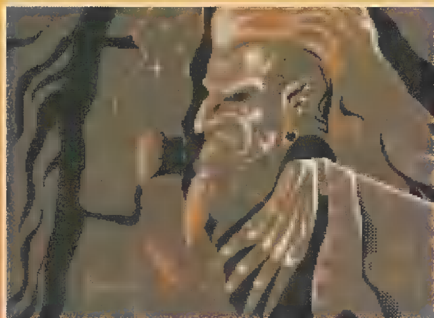
Czwarta ikona od lewej w dolnym rzędzie służy do nagrywania „characteru". Jest to po prostu zachowanie bohatera i jego uzbrojenia do walk w dowolnych misjach, jeśli kontynuujemy grę po przerwie (po wyłączeniu komputera). Do ponownego wprowadzenia bohatera do gry przy użyciu tej opcji, służy funkcja „load character". Ostatnia, piąta od lewej w dolnym rzędzie ikona, służy do specjalnego formatowania dyskietki zapisującej „charaktery". Mieści ona osiem możliwości zapisu.

Ikona trzecia, o rysunku uzbrojenia, zezwala na wybór jednej z jego dwunastu pozycji. Uzbrojenie to nabywamy płacąc złotymi monetami zdobytymi w czasie uprzednich walk. Rozpoczynamy od walki gołymi pięściami. Wybór uzbrojenia jest bogaty: od kija do zbroi i straszliwego topora bojowego. Pamiętaj, że przed podjęciem każdej misji musisz na specjalnym ekranie umieścić wybraną broń w rękach bohatera, jak również każdorazowo przyoblec go w zbroję. Czwarta ikona od lewej, o której już wspomniałem służy do wgrywania dodatkowych misji z data disku. Wgrywanie to jest proste. Wystarczy włożyć do napędu tę dyskietkę i kliknąć myszą na tej właśnie ikonie. Do misji data disku możemy wgrywać „charaktery" zapisane w czasie rozgrywania czternastu misji z dyskietki zasadniczej.

STEROWANIE BOHATERAMI

Jest nieskomplikowane i skuteczne. „Hero Quest" jest, podobnie jak znana na rynku polskim gra „Space Crusade", konwersją gry planszowej, bardzo popularnej w swoim czasie na rynkach Europy Zachodniej. Stąd sterowanie „Hero Quest" nosi wszelkie znamiona gry planszowej. Liczba pól, o jakie możemy w danej kolejce przesunąć naszego bohatera jest ustalana przez komputer przy użyciu generatora liczb losowych. Funkcję sześciobocznej kostki spełnia wirująca moneta. Ekran gry to nic innego jak fragment stop-





niowo ujawnianej planszy gry w wydaniu trójwymiarowym. W zespole ikon w lewym górnym rogu ekranu możemy dowiedzieć się m.in. o zasobności posiadanej przez nas sakiewki złotych monet, o liczbie pól, które może w danej kolejce przejść jeszcze nasz bohater oraz o liczbie punktów zdrowia, po wyczerpaniu których ten bohater wypada z gry. W dolnej części ekranu, na obrzeżach „areny działań" znajdujemy ikony (od lewej):

– opcję podjęcia nowej kolejki posunięć („otwór wrzutu monety"),

– opcję zapytania o ukryte niespodzianki (znak zapytania),

– opcję wyzwania do walki (miecz i tarcza) pokazującą na moment plan pomieszczeń,

– opcję otwarcia drzwi (pęk kluczy),

– opcję poszukiwania skarbów (sakiewka z monetami),

– opcję ekranu wyboru broni, zbroi, napojów i narzędzi (torba z zamknięciem),

– opcję wyświetlania mapy przebytej drogi i pomieszczeń (litery SHS),

– opcję wektorów możliwych poruszeń,

– opcję rzucania czarów (błyskawica – nie zawsze udostępniana).

[illegible]

Są bardzo zróżnicowane, o narastającym stopniu trudności. Gra umożliwia natychmiastowy dostęp do każdej z nich. Warto przestrzegać zasadę „nieporywania się z motyką na słońce", tj. nieprzystępowania do bardzo trudnych misji z nędznym uzbrojeniem.

Na dysku „Hero Quest"jest czternaście misji, oto one:

1. LABIRYNT – jest to właściwie misja treningowa, „na rozgrzewkę". Orki można jeszcze pokonać gołymi pięściami. Jeśli cały odnajdziesz wyjście z labiryntu, to zostaniesz nagrodzony 100 złotymi monetami. Przydadzą się bardzo przy zakupie broni.

2. RATOWANIE SIR RAGNARA – Ragnar to Twój poprzednik w walce z siłami Chaosu. Jest uwięziony przez Ulaga, wodza Orków. Musisz znaleźć Ragnara i doprowadzić go całego do wyjścia. Dostaniesz za to 200 złotych monet.

3. BAZA WODZA ORKÓW – Książę Magnus dowodzący wojskami imperium, zlecił Ci zgładzenie Ulaga. Nagrodą za to jest 100 złotych monet. Możesz ponadto zabrać sobie wszystkie skarby z twierdzy Orków.

4. ZŁOTO KSIĘCIA MAGNUSA – Oddział Orków pod dowództwem Gulthera przechwycił skrzynię ze złotem, przeznaczoną dla cesarza imperium. Odnajdź złodziei w Black Mountain i odzyskaj skrzynię.

5. LABIRYNT MELARA – odnajdź czarodziejski talizman wielkiego maga Melara. Przedmiot ten zwielokrotnia siły czarów swego posiadacza. Melar ukrył talizman przed Morcarem i siłami Chaosu w centrum labiryntu. W labiryncie roi się od wartowników i pułapek.

6. DZIEDZICTWO WODZA ORKÓW – Nikczemny syn Ulaga o imieniu Grak poprzysiągł zemstę tym, którzy zgładzili jego ojca. Wreszcie Cię dopadł i uwięził w lochach. Teraz obmyśla dla Ciebie najstraszliwsze męczarnie. W czasie gdy strażnik spał udało Ci się otworzyć drzwi lochu szczurzą kością. Teraz odnajdź swój ekwipunek i podążaj do wyjścia.

7. KAMIENNY ŁOWCA – Karlen – osobisty czarodziej cesarza przepadł bez wieści. Cesarz boi się o jego życie. Nie wyklucza również, że Karlen mógł przejść na służbę Chaosu. Wyjaśnij, co się stało z Karlenem. Jeśli żyje – uratuj go. Nagrodą jest 100 złotych monet.

8. CZARODZIEJ OGNIA – Orki z Black Mountain używały ognistej magii w swych czarach. Podejrzewa się, że magię tę udostępnił im czarodziej ognia Balur. Czarownicy cesarza nie są w stanie zniszczyć Balura ukrytego w bazie pod Ognistą Turnią. Jeśli tego dokonasz otrzymasz 150 złotych monet.

9. WYŚCIG PRZECIW CZASOWI – Przewodnik doprowadził Cię do labiryntu ciemnych lochów. Kryją one wielki sekret. Kiedy znalazłeś się w sali z trzema drzwiami, przewodnik nagle zgasił swoją pochodnię. W ciemności słyszysz jego szyderczy śmiech i słowa „żegnajcie moi bohaterzy!" Musisz wydostać się z tej pułapki, inaczej zginiesz w jej ciemnych czeluściach.

10. ZAMEK TAJEMNIC – Zwariowany czarodziej Ollar odkrył kopalnię złota. Używając czarów zbudował ponad kopalnią magiczny zamek. Stąd strzeże swych zasobów. Zamek ma wiele magicznych przejść. Jest ponadto strzeżony przez potwory uwięzione w czasie. Znajdź wejście!

11. FORTECA CHAOSU – Wschodnie rejony imperium są okupowane przez okrutne orki i gobliny. Cesarz rozkazał uczniom Mentora aby je zniszczyć. Orki i gobliny obwarowały się wespół z wojownikami Chaosu w potężnej fortecy. Musisz wywalczyć drogę do środka i zgładzić każdego napotkanego potwora. Otrzymasz za każdego goblina 10 monet, orka 20 monet i wojownika Chaosu 30 monet.

12. WZGÓRZE WITCHLORDA (PANA CZAROWNIC) – Wojna ze wschodnimi orkami nasila się. Cesarz musi zjednoczyć mniejsze królestwa aby zgnieść orki. Nie uda się zjednoczenie, jeśli nie będzie miał pradawnej Gwiazdy Zachodu. Można ją znaleźć w Barak Tor – miejscu przebywania Witchlorda. Witchlord zwany także Panem Zmarłych jest wiernym sługą Morcara. Można go pokonać jedynie przy użyciu Duchowego Miecza (Spirit Blade).

13. POSZUKIWANIE SPIRIT BLADE – Miecz ten wykuły karły z krańców świata i hartowały w jeziorze Elfów. Spoczywa on w pradawnej, zrujnowanej świątyni. Masz go odnaleźć. Obudziłeś jednak już Witchlorda i musisz go zniszczyć zanim zdoła poderwać do ataku na cesarza swoją armię upiorów.

14. POWRÓT DO BARAK TOR – Teraz, gdy już posiadasz Spirit Blade musisz powrócić do Barak Tor i pokonać Witchlorda. Czas nagli, gdyż cesarz zebrał swe siły i wyruszył już na spotkanie z orkami w Black Fire Pass. Jeśli Ci się to nie uda, cesarz zostanie przez Witchlorda zaatakowany od tyłu i wtedy już nic nie uratuje imperium.

RESET







EKRAN GRY

Po uruchomieniu gry i wybraniu języka, w którym komputer będzie się komunikować z graczem, ukazuje się plansza, na której widnieją trzy ikony: „Stacja kosmiczna" (lewy górny róg ekranu), logo przedstawiające „Pieść, Ptaka i literę U" (prawy górny róg ekranu), „Otwieraną śluzę" (lewy dolny róg ekranu). Później, w prawym dolnym rogu, ukaże się jeszcze jedna ikona – „Komnata".

1. „STACJA KOSMICZNA"

Po wybraniu tej opcji, otrzymujemy listę kilkunastu zadań do wypełnienia. Klikając na któregokolwiek z nich, otrzymujemy pełną informację o tym zadaniu. Później wystarczy tylko przyjąć lub odrzucić daną misję. Poniżej podaję krótkie informacje o każdej z misji.

• MISSION 653/04 – SECTOR 45. SEEK AND DESTROY – znaleźć i zniszczyć Dreadnoughta znajdującego się na statku obcych „Vessel 653".

• MISSION 653/05 – SECTOR 46. ELIMINATE AND SURVIVE – należy zniszczyć jak największą liczbę obcych, nie wyłączając elitarnych „Chaos Marines".

• MISSION 653/06 – SECTOR 47. DISABLE ALIEN VESSEL – jej celem jest unieruchomienie wrażego statku. Ten zbożny cel osiągnąć można przez zniszczenie panelu kontrolnego, który umieszczony jest w maszynowni.

• MISSION 653/07 – SECTOR 16. LOCATE AND RESCUE – znaleźć i przejąć kapsułę z mózgiem (?) ważnego naukowca Imperium.

• MISSION 653/08 – SECTOR 85. LOCATE AND RETRIEVE – oddział Delta, kompanii Beta testuje eksperymentalną broń. Dla dobra Imperium należy zdobyć jeden egzemplarz tej broni do przebadania w naszych laboratoriach.

• MISSION 653/08 – SECTOR 12. PURGE AND WITHDRAW – oczyścić teren z co nachalniejszych nieprzyjaciół i otworzyć wszystkie śluzy (śluza – to drzwi prowadzące wprost w kosmos. Uwaga! Na zewnątrz jest wysoce szkodliwa próżnia).

• MISSION 653/09 – SECTOR 24. INTERCEPTION – zdobyć kapsułę zawierającą materiał radioaktywny.

• MISSION 653/10 – SECTOR 16. EXTERMINATE – na „Vessel 93" wykryto „wylęgarnie" bardzo groźnych istot zasilających szeregi wroga – Soulsackerów. Wyeliminować przynajmniej 10 „dusz" na każdy biorący udział w akcji oddział.

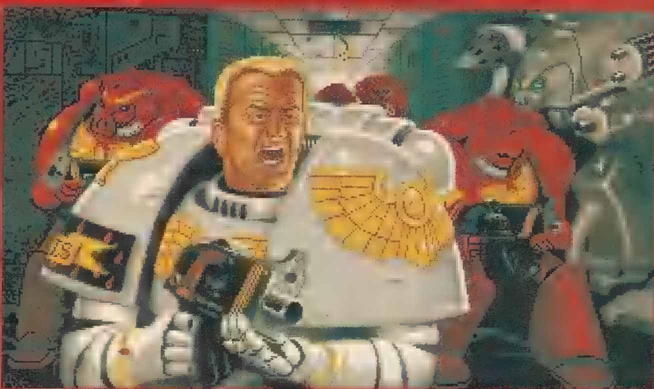
• MISSION 653/11 – SECTOR 53. LOCATE AND EXTERMINATE – na „Vessel 28" namierzono jaja Soulsackerów. Zlokalizować i zniszczyć.

• MISSION 653/12 – SECTOR 08. SABOTAGE AND WITHDRAW – raport wywiadu donosi o uszkodzonym segmencie kadłuba „Vessel 331". Należy go zlokalizować, a następnie zdezintegrować.

• MISSION 653/13 – SECTOR 05. DESTROY ALIEN SHIP – zniszczyć statek obcych. W maszynowni znajduje się panel kontrolny, który należy wyeliminować.

• MISSION 653/14 – SECTOR 44. DESTROY CUBE OF CHAOS – raport wywiadu stwierdza, że wróg jest ochraniany przez „Cube of Chaos". Należy potraktować go brutalnie i to samo uczynić z panelem kontrolnym statku.

I to już wszystkie misje tej ciekawej gry. Po tym ciosie Chaos przez długi czas nie powinien podnieść swego wrednego łba. Ale to tylko nierealne marzenie. Został już bowiem wydany dodatkowy dysk zawierający 10 nowych zadań. Oto wrogowie ładu przezwyciężyli chwilowe trudności i znów poczęli szerzyć Zło. „Są silni jak nigdy dotąd", jak twierdzą ci nieliczni, którzy mieli szczęście ich spotkać i przeżyć.



SPACE CRUSADE



SPACE CRUSADE
EXPANSION DISK

• MISSION 654/01 – LOCATE AND RETRIEVE – znaleźć i przejąć jajo Soulsackera. Jest ono potrzebne do badań laboratoriów wojskowych.

• MISSION 654/02 – RELOCATE AND ACTIVATE – odszukać zagubiony przez poprzedni oddział marines (MIA., albo co bardziej prawdopobne KIA.) detonator, zainstalować go w pomieszczeniu z ładunkami wybuchowymi. Po wykonaniu tej czynności pozostaje 15 tur na ewakuację.

• MISSION 654/03 – LOCATE AND LAUNCH – obcy znaleźli kapsułę ratunkową z zahibernowanym admirałem marines. Odszukać przycisk uwalniający pojemnik i wcisnąć go. Po uwolnieniu admirała wycofać się do śluzy. Uwaga! Na statku rozpleniły się diabelnie niebezpieczne, paraliżujące rośliny. Nie należy zatrzymywać się w pobliżu dziur w podłodze (chyba, że po przekątnej).

• MISSION 654/04 – SABOTAGE – statek obcych znajduje się na kursie kolizyjnym z planetą Apex 7. Znaleźć cztery terminale kontrolne i zniszczyć je. Na statku są zainstalowane teleporty (do niektórych pomieszczeń można się dostać tylko przez nie).

• MISSON 654/05 – RECOVER AND RETURN – grupa 4. Chaos Marines uciekła z Astral Gemem, należącym do księcia planety Traygar 9. Zabić złodziei i odzyskać klejnot.

• MISSION 654/06 – HUNT AND DISABLE – znaleźć i zniszczyć Surveillance Droida. Przejąć kasetę z ważnymi informacjami i zniszczyć terminal.

• MISSION 654/07 – RETRIEVE AND RETURN – zdobyć lekarstwa potrzebne do powstrzymania zarazy na planecie Kronag.

• MISSION 654/08 – SEEK AND DESTROY – szpiedzy imperium zdobyli wiadomość o miejscu pobytu nowego, zabójczego modelu Dreadnoughta Mark VII. Wytropić go i wysłać do Nieba Robotów.

• MISSION 654/09 – EXTERMINATE – wywiad wykrył siedzibę królowej Soulsackerów. Należy posłać ją oraz wszystkie jaja, do krainy wiecznych łowów (do królowej można się dostać poprzez uszkodzone ściany).

• MISSION 654/10 – ASSASINATE – służby specjalne odkryły planowane miejsce spotkania przywódców Chaosu. Stanowią oni wielkie zagrożenie dla Imperium i dlatego należy ich usunąć za wszelką cenę.

I to już naprawdę koniec misji.

2. „PIĘŚĆ, PTAK I LITERA U"

Tu dokonujemy wyboru oddziału, uzbrajamy go, dajemy parę gadżetów, nagrywamy, ładujemy stan gry, formatujemy dysk i przeglądamy dane oddziału. Po wybraniu tej ikony ukazują się trzy fotki marines, klikając na którąś (zamknąwszy drzwi) przechodzimy do jej menu:

• „Dyskietka" – opcje związane z dyskiem: save, load, format (jeden wspólny dysk do zapisu dla wszystkich oddziałów).

• „Komandos" – tu można obejrzeć, jakie misje drużyna zaliczyła, ordery i stopień dowódcy (wyższy stopień, to więcej dodatkowego wyposażenia).

• „Broń" – tu wydawana jest broń i gadżety. Pierwszych dwóch ikon nie będę bliżej omawiał, gdyż przeznaczenie, zawartość i obsługa są wyjątkowo proste. Po wybraniu trzeciej trafiamy do zbrojowni. Można tu wybrać broń:

a. Dowódcy

– „Power Axe and Bolter" – zasięg normalny, strzelanie 2 [0–2], walka 2 [0–3].

– „Power Glove and Power Sword" – broń nie nadaje się do strzelania, walka 2 [0–2] i 2 [0–3].

– „Heavy Bolter" – zasięg normalny, strzelanie 2 [0–3], walka 2 [0–2].

b. Szeregowi

– „Bolter" – zasięg normalny, strzelanie 2 [0–2], walka 2 [0–2].

– „Assault Cannon" – zasięg normalny, strzelanie 2 [0–3] (jeśli liczba punktów uzyskanych podczas strzału przekracza wartość tarczy celu, to nadmiar punktów może zostać ulokowany w kolejny cel), walka 2 [0–2].

– „Missile Launcher" – zasięg normalny, strzelanie 2 [0–3] (pocisk atakuje również pola sąsiadujące z celem), walka 2 [0–2].

– „Plasma Gun" – zasięg normalny (strzela tylko w cztery strony świata i cztery pośrednie), strzelanie 2 [0–3] (zmiata wszystko na wybranej linii), walka 2 [0–2].

W Expansion Disku występują dwie nowe bronie:

– „Power Glove and Chain Sword" – zastępuje ona „Power Glove and Power Sword" i ma te same parametry.

– „Flamer" zastępuje „Assault Cannona" – zasięg pięć pól (strzela tylko w cztery strony świata), strzelanie 2 [0–3] (wymiata wszystko z danej „piramidki" rażenia), walka 2 [0–2].



Liczby w i obok nawiasów odnoszą się do wartości liczb losowych (patrz podpunkt „Marines, potwory i pułapki").

Klikając na „strzałce w prawo" u dołu ekranu, trafiamy do magazynu sprzętu pomocniczego. Symbol „medalu" oznacza „Gadżety 1", a „winogronka" – „Gadżety 2".

Gadżety 1

– „FIRE" – komandosi mogą oddać po dwa strzały w danej turze. (B.A), (I.F), (U.M).

– „MOVE IT" – żołnierze mogą wykonać dwa razy fazę marszu. (B.A), (I.F), (U.M).

– „BY SECTIONS" – pozwala na zamianę fazy strzelania na fazę marszu albo odwrotnie. (I.F), (U.M).

– „CLOSE ASSAULT" – sołdaci uzbrojeni w boltery mogą w danej turze strzelić oraz walczyć wręcz. (B.A), (U.M).

– „PHOTON GRENADES" – pozbawia wroga walczącego wręcz pewnej części mocy jego broni. (B.A).

– „HEAVY WEAPON" – marines włóczący ze sobą ciężką broń może w tej turze iść dwukrotnie. (I.F).

Gadżety 2

– „BIONIC ARM" – dowódca może powtórnie losować jedną z liczb podczas walki wręcz. (B.A).

– „BIONIC EYE" – dowódca może losować powtórnie jedną liczbę w fazie strzelania. (I.F).

– „BIOSCANER" – identyfikuje trzy wykryte radarem obiekty na turę. (U.M).

– „BLIND GRANADE" – oślepia przez jedną turę wrogów uniemożliwiając im atak. (B.A), (I.F), (U.M).

– „BOLT PISTOLS" – żołnierze uzbrojeni w boltery mają losowaną dodatkowo jedną liczbę z przedziału 0–2. (B.A), (I.F), (U.M).

– „CLOSE ASSAULT BLADES" – podczas walki wręcz żołnierzy uzbrojonych w boltery, broń ich wrogów ma mniejszą wartość bojową. (B.A)

– „COMBI WEAPON" – dowódca uzbrojony w Heavy Bolter może wybierać w fazie strzelania między Heavy Bolterem a Plasma Cannonem. (I.F).

– „DIGITAL WEAPONS" – dowódca może losować powtórnie jedną liczbę w fazie walki bądź strzału. (U.M)

– „FORCE FIELD" – podnosi wartość tarczy dowódcy do 3. (B.A).

– „MELTA BOMB" – podczas walki wręcz w danej turze podnosi się wartość broni, używanej przez wojownika. (B.A), (I.F), (U.M).

– „MEDIKIT" – podnosi wartość punktów życia dowódcy do maksimum. (U.M).

– „SUSPENSORS" – zwiększają fazę marszu żołnierzy z ciężką bronią do wartości żołnierza z bronią lekką. (I.F).

– „TARGETER" – umożliwia wybranej broni powtórne losowanie jednej z liczb wartości strzału. (B.A), (I.F), (U.M).

Litery w nawiasach oznaczają odział, który może korzystać z danego gadżetu: (B.A) – BLOOD ANGELS, (I.F) – IMPERIAL FIST, (U.M) – ULTRA MARINES.

3. „OTWIERANA ŚLUZA"

Wciskanie tej opcji zupełnie nic nie daje. W założeniach służyć miała ona do uruchamiania „Data disku", ale ten wgrywa się normalnie, jak samodzielna gra, wykorzystując pierwowzór tylko do weryfikacji.

I na tym kończę opis ekranu głównego gry – pora przejść do zabawy.

Po wybraniu oddziału i misji, w prawym dolnym rogu ekranu ukazała się jeszcze jedna ikona.

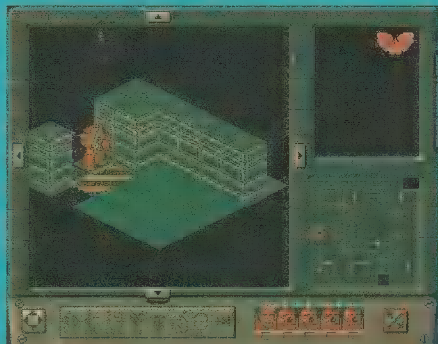
4. „KOMNATA"

Wybierając tę ikonę rozpoczynamy akcję.

ZASADY GRY

„SPACE CRUSADE" rozgrywany jest w turach. Pierwsi zaczynają zawsze „Blood Angel", potem „Imperial Fist", za nimi „Ultra Marines" i dopiero po nich inicjatywę przejmuje komputer.

W każdej turze każdy żołnierz może przemieścić się tylko raz. To samo dotyczy strzału i walki wręcz. Użyć skanera może tylko jeden komandos w drużynie (skaner dowódcy ma dwukrotnie większy zasięg, niż skaner szere-





gowca). Wykryte dzięki niemu obiekty, nie będące stałą częścią bazy, zostaną oznaczone zielonym kwadratem i nazwane niezidentyfikowanymi. Poza tym obcy, wykryty skanerem, natychmiast rusza do boju (w swojej turze naturalnie). Opcji otwierania drzwi może początkowo użyć tylko ten marine, który przed nimi stoi. Później w komunikatach z bazy jeden z oddziałów otrzyma wiadomość „Master Control" i od tego czasu będzie mógł otwierać oraz zamykać drzwi w całej bazie.

Przejdźmy teraz do opisu wyglądu ekranu akcji „SPACE CRUSADE". Jest on podzielony na następujące części:

• powiększony wycinek terenu akcji – jest to zawsze teren zamknięty. Wychodzenie z niego przez drzwi zewnętrzne jest wysoce szkodliwe, wręcz śmiertelne. Wchodzenie na obszar zajęty przez próżnię jest równie idiotyczne. Na wycinku tym widać własnych żołnierzy oraz jednostki wroga. Po bokach tego ekranu znajdują się strzałki, za pomocą których można go przesuwać.

▪ ekranik informacyjno–kontrolny [prawy górny róg]. Tu pojawiają się informacje o kierowanym aktualnie wojowniku (nazwisko, uzbrojenie, liczba punktów życia i ewentualnie przedmiot jaki niesie), komunikaty ze statku macierzystego (dodatkowe rozkazy wyświetlane są na „powiększonym wycinku terenu"), informacje o zmianie tury (ewentualnie o liczbie tur pozostałych na ewakuację) oraz dotyczące działań, czy stanu obcych.

• mapa całego terenu akcji. Uwzględnia ona położenie sołdatów imperium, wrażych zbójów oraz obiektów niezidentyfikowanych (jeśli klikniemy i przytrzymamy LMB na jakimś obiekcie, to w miejscu mapy pojawi się jego wizerunek i nazwa). Poza tym przy strzelaniu i walce wręcz są tu ukazywane wyniki losowania wartości ataku i obrony (jeśli możemy i chcemy losować jedną cyfrę powtórnie, to klikamy na niej, jeśli nie chcemy, to klikamy na „Cancel"). Po kliknięciu na gadżety możemy je tu przeglądać i któryś wybrać.

• listwa komend – pierwsza umożliwia przesuwanie obrazu miejsca akcji za pomocą myszki (Strzałki w cztery strony świata).

– druga (Biegnący Człowiek), to rozkaz marszu. Po wybraniu tej komendy podświetlony zostaje obszar, w obrębie którego komandos może się przemieścić.

– trzecia (strzelający człowiek i tarcza) – tryb strzelania. Wszystkie możliwe cele zostają podświetlone (swoi też).

– czwarta – (dwaj walczący ludzie) – rozkaz walki wręcz. Atakować można tylko przeciwnika stojącego na sąsiednim polu (nie po przekątnej).

– piąta (medal) – Gadżety 1. Można wykorzystać jeden z nich na początku tury.

– szósty (winogronka) – Gadżety 2. Można je wykorzystywać podczas całej tury.

– siódma (właz) – otwieranie drzwi. (Po otrzymaniu komunikatu „Master Control" można używać do eliminacji wroga – bestia ściśnięta drzwiami już się nie podniesie).

– ósma (detektor) – wykrywanie wszystkich nienaturalnych w danym otoczeniu obiektów (Nie identyfikuje ich). Można wykorzystać raz na turę.

– dziewiąta (dwa trójkąty oddzielone linią) – koniec tury.

▪ Za tymi komendami znajduje się rząd pięciu „fotografii" marines. Nad każdą z nich znajdują się dwie „lampki". Jeżeli postać wykorzystała już swą fazę ruchu, to będzie tam widniał kolor czerwony, jeśli nie, to zielony. To samo odnosi się do drugiej „lampki", lecz dotyczy strzelania, ewentualnie walki wręcz.

▪ Ostatnią ikoną jest kwadrat, zawierający „Dwie strzałki o przeciwnych zwrotach" – pozwala przejść na trójwymiarowy obraz pomieszczenia.



MARINES, POTWORY I PUŁAPKI

Zostaną tu umieszczone krótkie charakterystyki wszystkich liczących się paskudztw występujących w grze. Zastosowałem następujące skróty: „Ż" – życie, ich ilość określa stan zdrowia pacjenta (0 to zgon). „T" – tarcza, jest to maksymalna liczba punktów strzału, jakie postać może znieść bez uszczerbku dla zdrowia. „S" – strzał, podana jest ilość liczb i z jakiego są przedziału: 2 (0–2) oznacza, że losowane są dwie liczby, każda z przedziału od zera do dwóch, 1 (0–3) losowana jest jedna liczba z przedziału od zera do trzech itd. Przy wyliczaniu wartości strzału uwzględniana jest suma tych liczb i to ona decyduje, czy ofiara zostaje trafiona, czy nie. Jeżeli przykładowo wylosowano 2 i 2 przy strzale do dowódcy, którego tarcza równa się 3, to traci on tylko jedno „życie". Jeśli jednak było to np. 3 i 2, to traci już dwa życia itd. „W" – walka, tak jak przy strzale, podana jest ilość liczb i przedział. O wyniku walki wręcz decyduje także suma losowanych liczb. Zwycięża ten, kto ma wyższy wynik (tarcza nie jest brana pod uwagę). Przewaga jednego punktu, to jeden odebrany przeciwnikowi „żywot".

Marines:

• „Dowódca" – Ż – 5, T – 2, S i W – zależne od broni (patrz podpunkt „Broń").

▪ „Szeregowy" – Ż – 1, T – 2, S i W zależne od broni.

Potwory, albo jak kto woli, „Wojownicy Chaosu":

– „Cretchin" – Ż – 1, T – 0, S – 2(0–2), W – 1(0–2).

– „Ork" – Ż – 1, T – 1, S – 2(0–2), W – 2(0–2).

– „Chaos marine" – Ż – 1, T – 2, S – 2(0–2), W – 2(0–2).

– „Chaos marine with heavy weapon" – Ż – 1, T – 2, S – 2(0–3), W – 2(0–2).

– „Space ogre" – Ż – 1, T – 2, S – 1(0–2) i 1(0–3), W – 2(0–3).

– „Android" – Ż – 1, T – 2, S – 3(0–2), W – 2(0–3).

– „Soulsacker" – Ż – 1, T – 3, S – nie ma, W – 2(0–3).

– „Dreadnought" – Ż – 2, T – 3, S – trzykrotnie: 2x2(0–3) i 1x2(0–2), W – 2(0–2) i 2(0–3).

Pułapki:

– „Auto defences" – S – 1(0–3).

– „Bodey trap" – S – 2(0–3).

Kilka rad o wątpliwej przydatności.

1. Zawsze zabieraj trzech ludzi z ciężką bronią – boltery to mało przydatne straszaki.
2. Walka wręcz nie ma sensu, no chyba, że dowódca ma miecz jako broń. „Power Glove and Power Sword", to dla wrogów zabójcza kombinacja.
3. Na początku zawsze eliminuj najniebezpieczniejszych – jeden Soulsacker jest bardziej Śmiercionośny, niż dziesięciu Cretchinów.
4. Zachowuj odstęp między żołnierzami – teren najeżony jest pułapkami.
5. Używaj skanera już po wykonaniu zadania, aby zdobyć parę dodatkowych punktów.
6. Używaj drzwi jako narzędzia mordu – są bardzo przydatne.
7. Jeśli grasz sam, to możesz spokojnie stawać w drzwiach – obcy nie mogą ich zamykać. Jeśli grasz z kimś, to bądź ostrożny – w większości misji zwycięzca może być tylko jeden.
8. Uważaj na liczbę tur pozostałą do ewakuacji, później statek odleci bez Ciebie.
9. Ordery można wymienić na awans.

POSTSCRIPTUM

Wszystkie nazwy rozdziałów, ikon i paru innych rzeczy są produktem spaczonej wyobraźni i czasami chorych skojarzeń autora opisu. Pozostaje mi nadzieja, że nie będą one utrudniać ukończenia tej świetnej gry. Z niektórymi jej bohaterami można się spotkać w „SPACE HULKU", lecz tam mniejszy nacisk położono na strategię, a większy na akcję.

■ **Kamil Kołodziej** (Amiga)



Quest for Glory: SHADOWS of DARKNESS

I tak doczekaliśmy się czwartej części serii „Quest for Glory". Nie wnosi ona w zasadzie wiele nowego. Poprawiono trochę stronę graficzną i, co ważne, wprowadzono przybliżenie postaci, z którą mamy aktualnie do czynienia. Rozwinięto też interfejs użytkownika wprowadzony w „Quest for Glory III", co nadaje grze bardziej interaktywny charakter. Dla polskiego użytkownika ciekawostką jest przesycenie słowiańskością tej części gry. Stąd występują tu takie swojskie postacie jak Baba Yaga czy Rusalka. Imiona i nazwiska postaci brzmią może zbyt rosyjsko, ale nie należy zapominać, że dla przeciętnego człowieka Zachodu Słowianin i Rosjanin, to niemal to samo. Warto również pamiętać, że to co dla nas brzmi swojsko, dla normalnego Amerykanina stanowi egzotykę większą niż Tijuana i Honolulu.

Przenieśmy się więc do krainy Mordavii, niewielkiej krainy między Malignant Mountains, Carphatologic Mountains, Aphotic Mountains i Heinous Hills. Te nazwy są również znaczące i sugerować mają nastrój grozy.

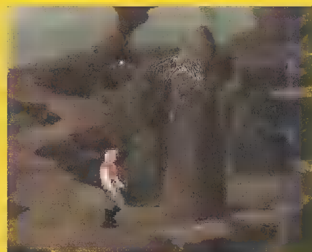
Oto pełna „recepta" na ukończenie gry.

Powoli wraca Ci przytomność. Z niejakim zaskoczeniem odkrywasz, iż znajdujesz się w ciemnej i ponurej grocie, sprawiającej na dodatek wrażenie świątyni jakiegoś mrocznego bóstwa. Ostatnio, to jest przed utratą przytom-



ności, przebywałeś w ruinach zaginionego miasta, świętując z przyjaciółmi pokonanie demonicznego czarnoksiężnika. Postanawiasz jednak później zastanowić się nad zaistniałą sytuacją, a na razie wydostać się z jaskini. Na początek przeszukaj szkielety zalegające dno groty. Znajdziesz sztylet i krzesiwo. Krzesiwa użyj na tacce stojącej po prawej stronie. W ten sposób zdobędziesz zapaloną pochodnię. Przyświecając nią sobie, będziesz mógł opuścić grotę. Znajdziesz się w następnej jaskini. Weź miecz i tarczę, leżące przy zwłokach rycerza i idź w dół. Przejdź po linie (po jej uprzednim przetestowaniu) przerzuconej nad przepaścią, nie zwracając uwagi na potwora, który będzie usiłował Cię strącić. Pokonawszy i tę przeszkodę wyjdziesz wreszcie na zewnątrz.

Przed wyjściem spotkasz piękną kobietę. Z podziwem zauważy, że jesteś pierwszym człowiekiem, któremu udało się wyjść żywcem z tych piekielnych jaskiń, po czym pożegna się i



szybko odejdzie. Z kamiennego łuku przed wejściem do grot zabierz, umieszczony tam, przypominający nieco ośmiornicę, symbol Złego (Dark One's sign). Przejdź w lewo. Po pokrytej szlamem ścieżce zejdź (a raczej zjedź) na niższy poziom i udaj się w lewo, do lasu, a stamtąd do miasta. Wejdź do środa (jeżeli zdarzy się, że do miasta dotrzesz po zmroku i bramy miejskie będą zamknięte, to albo przeczekaj pod murami do świtu, albo też przedostań się za nie za pomocą wspinaczki). Wejdź do ratusza miejskiego, będącego jednocześnie komisariatem i więzieniem (pierwsza od prawej kamienica) i porozmawiaj z burmistrzem Dimitrem. Burmistrz da Ci jasno do zrozumienia, że jesteś tu bardzo niemile widzianą osobą. Zdegustowany takim powitaniem, przejdź do sklepu obok. Kup tutaj: cukierki (candy), kanapeczki z czosnkiem i avokado (garlic avocado), blachę do pieczenia ciast (pie pan), czosnek (garlic) i miotełkę (broom). W karczmie (kamienica pierwsza z lewej) zapłać za wynajęcie pokoju. Z uliczki, przy której znajduje się karczma, idź w lewo. Powinieneś mieć zaszczyt poznać miejscowego głupola o imieniu Igor. Porozmawiaj z nim i spytaj go o budynek Cechu Poszukiwaczy Przygód (Adventurers Guild). O to samo zapytaj również burmistrza, a dostaniesz od niego klucz od drzwi cechu. Wejdź do środka tego budynku (to ten, pod którym siedzi i wykuwa nagrobki Igor). Złóż pamiątkowy podpis w księdze leżącej na stoliku i przeczytaj zapisane w niej historie innych poszukiwaczy przygód. Z półki weź nowiutki miecz. Przejrzyj książki zgromadzone na regale i przeczytaj przewodnik turystyczny (guide) i książkę o wspinaniu (climbing). Podnieś linę z kotwiczką z podłogi i przymocuj ją do odpowiedniego miejsca na suficie (rzucając nią). Możesz teraz trochę poćwiczyć zarówno wspinaczkę, jak i mięśnie nóg – te ostatnie na dziwacznej maszynie z wiadrami (ogólnie rzecz biorąc, w wyniku tych ćwiczeń siłę i umiejętność wspinaczki powinieneś mieć zwiększone do ok.300 punktów). Ćwiczenia będziesz musiał z pewnością rozłożyć na kilka dni, a ćwicząc nogi, od czasu do czasu dorzucaj do wiader kule, leżące pod ścianą – ostatecznie powinieneś wykorzystać do ćwiczeń wszystkie. Po serii ćwiczeń idź do klasztoru (budynek po prawej stronie cechu). Do środka wejdź oknem albo normalnie drzwiami, nie zapominając jednak uprzednio powiesić na nich symbolu Złego. Obejrzyj kominek. Pręt po prawej stronie jest ruchomy i być może uruchamia jakiś mechanizm, niestety magiczna rzeźba ośmiornicy znad kominka nie chce Cię do niego dopuścić. Rzuć ośmiornicy główkę czosnku, a spokornieje i bę-









dziesz mógł zejść tajemnym przejściem do piwnicy. Będąc już na dole, napij się czerwonej cieczy wyciekającej z ogromnej beczki. Płyn okaże się być czymś w rodzaju silnego narkotyku i spowoduje, że będziesz mieć przedziwną halucynację, o ponownym przyjściu na świat Złego. Gdy obudzisz się z tego koszmaru, napój wyciekający z beczki zamieni się w pergamin z jednym z Rytuałów. Podnieś go i otwórz biurko stojące w rogu pomieszczenia. Ze znajdującej się w środku księgi dowiesz się, gdzie zostały ukryte pozostałe Rytuały. Na razie to wszystko, co masz tu do zrobienia, więc wyjdź na zewnątrz. W parę dni po Twoim przybyciu miasteczko obiegnie elektryzująca wieść o zaginięciu Igora. Głównym podejrzanym jest Cygan, złapany w okolicach miasta, powszechnie oskarżany o to, że jest wilkołakiem i pożarł Igora. Mając dobre serce nie możesz dopuścić, by głupie przesądy stały się przyczyną śmierci Cygana. Udaj się na cmentarz i podnieś przewrócony nagrobek. Wyjdzie spod niego rzekomo pożarty Igor i wśród tysięcznych podziękowań wytłumaczy Ci co się stało – po prostu, gdy kopał dół na nowy grób, nagrobek przewalił się i uwięził go. Wróć do miasta. Cygan zostanie uwolniony przez burmistrza, a Ty, jeśli chcesz, możesz się spotkać z nim pod murami miejskimi. którejś nocy otrzymasz liścik, z zaproszeniem na spotkanie pod bramą miejską, od Katriny – kobiety, którą spotkałeś zaraz na początku swej przygody. Nie pozwól jej długo czekać i porozmawiaj z nią. Następnego ranka idź pod dom dr Cranium (wchodząc do miasta idź na pn.-wsch.). Natkniesz się tam na Nikołaja. Staruszek już od paru lat nie ustaje w poszukiwaniach swojej żony Anny, nie przyjmując do wiadomości, iż ta zginęła w lesie. Pogadaj z nim. W nocy udaj się na spacer po lesie. Na jednej z polanek znajdziesz żonę Nikołaja, a właściwie to jej ducha. Anna bardzo pragnie wrócić do domu, niestety jest to niemożliwe – ilekroć próbujesz ją zaprowadzić do miasta, zawsze wraca na tą polankę. Najwidoczniej jej duch jest związany z miejscem, gdzie umarła i nie może się od niego oddalić. Rano powiedz o nocnym spotkaniu staruszkowi z miasta. Nikołaj uszczęśliwiony wiadomością, że odnalazłeś Annę, lekceważy Twoje uwagi, iż jest ona w tej chwili tylko duchem, i pędzi do lasu. W sklepie kup olej do czyszczenia zbroi i oręża, i ponownie pogadaj z Igorem. Zapytaj się go o klucz do rodzinnej krypty Borgovów. Igor po tym, jak uratowałeś mu życie, jest Twoim dozgonnym przyjacielem i bez oporów wręcza Ci ten klucz.

Którejś nocy, gdy będziesz spał w zajeździe, obudzą Cię krzyki, dobiegające z komnat właścicieli. Zejdź na parter i choć to niegrzecznie, podsłuchaj rozmowę gospodarzy. Dowiesz się o ich zaginionej córeczce. Idź teraz spać, a rano udaj się na cmentarz. Kryptę Borgovów (to ta najokazalsza) otwórz kluczem i wejdź do jej wnętrza. Przyjrzyj się herbowi Borgovów umieszczonemu na posadzce. Wciskając w odpowiedniej kolejności barwne kamienie, otworzysz skrytkę z kluczem od sarkofagu (nazwy kolejnych kolorów muszą zaczynać się od tej samej litery, co kolejne litery nazwiska Borgov). Uzyskanym kluczem otwórz sarkofag po prawej i tajemnym przejściem dostań się na zamek. Przeszukaj wszystkie komnaty. W jednym z pomieszczeń znajduje się pokój dziecinny. Wejdź do niego (tylko nocą). Nie zwracając uwagi na wstręty robione Ci przez olbrzymią, kudłatą „nianię", porozmawiaj z dziewczynką. Już wkrótce powinieneś zorientować się, że jest to zaginiona córeczka karczmarza, tylko że teraz Tania jest wampirem! Opuść zamek i wróć do zajazdu, gdzie powinien już zawitać błazen. Postaraj się jakoś przeżyć nudny występ i odwiedź go w jego pokoju. Porozmawiaj z nim. Błazen wyjawi Ci przyczynę, dla której wszystkie jego kawały są tak denne. Otóż Baba Yaga zabrała mu cały jego dowcip i humor. Wyjdź z pokoju zabierając po drodze gumowego kurczaka.

Nocą idź do lasu, na polankę, gdzie spotkałeś ducha Anny. Tym razem Anna ukaże Ci się z Nikołajem – staruszek wreszcie połączył się ze swoją żoną. Z wdzięczności za pomoc w jej odnalezieniu, nie odmówi Twej prośbie i da Ci swój kapelusz (hat).

Za dnia udaj się do lasu w miejsce z magicznymi, znikającymi krzaczkami. W jednym z nich ukrywa się dziwaczny człowieczek. Spyta się Ciebie, jak on się nazywa. Odpowiedz, że ma na imię Leshy. Wyjdź z tej planszy i wróć na nią ponownie. Tym razem ludzik obieca Ci pomoc, w zamian za uratowanie drzewka (chodzi o drzewko uwięźnięte w szlamie przy wyjściu z jaskiń; jeśli chcesz, to możesz je uratować – zasadź je w ogrodzie Erany i podlej wodą z tamtejszego potoku). Udaj się w zachodnią część lasu, tam gdzie rośnie mięsożerny krzak. Nie zbliżaj się zanadto do niego, tylko za pomocą odpowiedniego czaru odłam mu gałązkę. Podnieś ją za pomocą gumowego kurczaka. Wróć do Leshego i na postawione pytanie odpowiedz „Eldberry Bush". W południowo-wschodniej części lasu powinieneś natknąć się na spory krzak, jakby obsypany czerwonymi kwiatami. Krzyknij mu wierszyk, który przekazał Ci Leshy (magic phrase), a zniknie i odsłoni ścieżkę do chatki Baby Yagi. Wejścia pilnuje czaszka Bonehead – Twoja znajoma z pierwszej części gry. Wykorzystaj jej próżność, by pozwoliła Ci przejść: podaruj jej kapelusz. Następną przeszkodą w dotarciu do Baby Yagi jest chatka na kurzej łapce – obrażona na Ciebie po tym, co zrobiłeś jej w Spielburgu, ucieknie od Ciebie i nie da Ci się dostać do drzwi. Na szczęście jest na to rada – wróć pod mury miejskie, zabierz ze stogu kłos z ziarnem i poczęstuj nim chatkę. Trochę się udobrucha i wpuści Cię do środka. Zaraz po przekroczeniu progu pochwyci Cię Baba Yaga i zacznie się zastanawiać, co też dzisiaj będzie na obiad – kotleciki a'la bohater czy też zupa z bohatera. Szczęśliwie dla Ciebie zmieni jednak zdanie i zażyczy sobie, byś przyrządził dla niej ciasto. Będzie Ci potrzebna mąka kostna, blacha do ciast, szlam i owoce z mięsożernego krzaku. Kości możesz znaleźć na brzegu bagien, a przerobisz je na mączkę w moździerzu przed chatką Yagi. Muł znajduje się w dużych ilościach przed wejściem do jaskiń. Wszystkie trzy składniki połóż na blasze i zanieś Boneheadowi. Następnie, w celu upieczenia ciasta, blachę połóż na ziemi, przed czaszką obok Boneheada. Gotowe danie zanieś wiedźmie. Z proponowanych przedmiotów wybierz sobie Rytuał. Wejdź do chatki ponownie, poczęstuj Babę Yagę czosnkiem i tym razem weź od niej dowcip błazna. Gdy wejdziesz po raz trzeci i dasz jej kości (możesz je znaleźć przy jednym z widm, które nocami ukazują się w lesie nad stertami kamieni), to otrzymasz od niej czar. Zwróć dowcip błaznowi, a wreszcie błyśnie humorem, jak na błazna przystało. Gdy będziesz wychodził od niego z pokoju, opowie




Ci Nieśmiertelny Kawał zdolny rozbawić największego ponuraka.

Późną nocą w zajeździe możesz spotkać duszka domowego, siedzącego nad kominkiem. Duszek poprosi Cię, byś mu pomógł. Rankiem idź do domu dr Cranium. W holu jest troje drzwi. Otwórz te po prawej, a wyskoczą zza nich małe skaczące stworki – Antwerpy. Następnie uruchom mechaniczną pułapkę, stojącą pośrodku korytarza. Na dwa pytania odpowiedz dwa razy „Yes". Na zanętę na Antwerpy maszyna zaleci kanapki z czosnkiem i avokado. Włóż do chwytaka taką kanapeczkę, a po chwili będziesz już miał schwytanego stworka. Otwórz lewe drzwi, za którymi znajduje się labirynt dla Antwerpów. Zabawa polega na tym, aby tak obracać labiryntem, by skaczący zwierzaczek zdobył klucz i wyszedł z labiryntu. Kluczem tym otwórz drzwi naprzeciwko. W laboratorium za nimi, dr Cranium jest w toku prac nad stworzeniem Frankie, czyli kobiety–Frankenstaina. Przerwij mu to zbożne zajęcie i porozmawiaj z nim. Doktorek zgodzi się zrobić dla Ciebie napój leczący i odtruwający, a także nawadniający (rehydration solution).

By dostać ten ostatni będziesz musiał dostarczyć mu w zamian szlam – najlepiej pożycz od niego buteleczkę, byś miał go jak nieść. Gdy napój nawadniający będzie już Twój, pójdź do klasztoru i wylej go na wyschniętą figurkę stojącą na regale. Ożywisz w ten sposób drugiego duszka domowego. Możesz następnie połączyć kolejne małżeństwo – tym razem odźwiernego Borysa ze sklepikarką Olgą. Polegać to będzie na kilkukrotnej rozmowie, najpierw z Borysem (znajdziesz go przy bramie zamkowej), a potem z Olgą, aż do pełnego pogodzenia obydwu zwaśnionych stron.

Którejś następnej nocy ponownie porozmawiaj z duszkiem domowym w zajeździe. W zamian za uratowanie swego współplemieńca duszek pozwoli Ci wyjąć z szafy lalkę Tani. Innego wieczoru duszek poprosi Cię, byś ocalił córeczkę karczmarza i przyprowadził ją do domu. Idź wówczas do zamku, do pokoju dziewczynki. Oddaj jej lalkę. Lalka spowoduje, że Tania zatęskni za rodzicami i zapragnie do nich wrócić. Jednakże, aby stała się na powrót normalnym człowiekiem, potrzebna jest czyjaś dobrowolna śmierć. Jej niania, Toby, zgadza się ponieść tę ofiarę i odda za dziewczynkę życie. W rezultacie Tania powróci do mamy i taty, a Ty zdobędziesz magiczną różdżkę (staff).

Nadszedł teraz czas, by zebrać resztę Rytuałów. W lesie, w nocy, odnajdź zjawy unoszące się nad stertami kamieniami. Po uśmierceniu ich, w jednej ze stert odnajdziesz topór i Rytuał. Następny jest ukryty na bagnach. Od brzegu kieruj się w lewo, aż dotrzesz do kamiennego słupa. Zabij obydwu strzegących go strażników i przyłóż symbol Złego do słupa. Nie wiem jak odgadnąć tę zagadkę, użyj więc opcji pomocy. W efekcie uzyskasz czwarty Rytuał.

Spędzając kolejną noc w zajeździe, otrzymasz ponownie liścik od Katriny, z prośbą o spotkanie pod bramą zamkową. Gdy tylko się ściemni, niezwłocznie udaj się na wyznaczone miejsce. Szybko jednak okaże się, że była to pułapka przygotowana dla Ciebie przez piekielnego czarnoksiężnika Ad Avisa. Mag poszczuje Cię swymi bestiami. Nie ma sensu uciekać, bo potwory i tak biegają szybciej od Ciebie – daj się pochwycić. Przytomność odzyskasz – jak należało się tego spodziewać – w skrzyżowaniu celi więziennej z salą tortur. Zbierz wszystkie dostępne przedmioty, a więc głównie kołek i młot, i przez sprytne urządzonko do tortur zwane „Żelazną Dziewicą" (iron maiden) przejdź do pokoju Katriny. Tam dowiesz się, iż piękna Katrina również jest wampirem. Gdy będziesz tak stał nad jej trumną i gapił się (nie próbuj jej zabijać), wampirzyca obudzi się i widząc w Twych rękach młot i kołek przystąpi do aktywnej samoobrony. W rezultacie ponownie znajdziesz się w lochu. Twoja oprawczyni szybko jednak zmieni zdanie i rozkaże Ci zdobyć i dostarczyć jej pod zamek wszystkie Rytuały. Do odnalezienia pozostał Ci więc jeszcze tylko jeden Rytuał. Idź na bagna i gdy będą unosić się nad nimi błędne ogniki, połóż na ziemi cukierki. Ogniki skuszą się na nie i kiedy zgromadzą się nad nimi, schwytaj je w pustą buteleczkę. Udaj się pod wysoki słup, stojący niedaleko wejścia do jaskiń i oświetl go błędnymi ognikami. Następnie przyłóż do niego symbol Złego, wpisz litery AVOOZL i już masz ostatni Rytuał. Wypuść ogniki na bagna i idź pod bramę zamkową. Skorzystaj z tego, że jest otwarta i wejdź do środka. To już prawie wszystko, co było do zrobienia, czas więc na...

WIELKI FINAŁ

Z zamku wszyscy tzn. Ty, Ad Avis i Katrina udacie się przed wejście do jaskiń. Osoby towarzyszące Ci zadbają o otwarcie zamkniętych szczęk, a może raczej wrót. Wewnątrz jaskini wdrap się na portal. Czarnoksiężnik i wampirzyca już tam będą. Wręcz Katrinie upragnione przez nią Rytuały. Natychmiast, gdy je dostanie, zacznie przywoływać mrocznego boga – Avoozla. Nie odbędzie się to jednak bez ekscesów. Twój odwieczny wróg, Ad Avis, rzuci na Ciebie czar Ognistej Kuli. Katrina drugi pocisk zatrzyma własnym ciałem i zginie. Teraz zostałeś już tylko Ty i czarnoksiężnik. Przywołaj swoją różdżkę (z inventory) i opowiedz Ad Avisovi Kawał, zasłyszany od błazna. Mag, nie mogąc się opanować, wybuchnie śmiechem, a Ty w tym momencie poślij mu swoją różdżkę. Czarnoksiężnik zniknie i .....

I TO BY BYŁO NA TYLE.

TROCHĘ PORAD

1. Po zabraniu z klasztoru czarnego ptaka, Rytuału i ożywieniu duszka domowego możesz podpalić budynek. Wystarczy przyłożyć pochodnię do księgi w piwnicy.

2. Śniadania i kolacje spożywaj w zajeździe – pozwoli Ci to zaoszczędzić na kupowaniu racji żywnościowych. Nie zapominaj, że Twój bohater musi jeść.

3. Większości zagadek istniejących w grze nie musisz rozwiązywać. Kilkukrotne kliknięcie na ikonie ze znakiem zapytania spowoduje, że komputer rozwiąże ją sam.

4. Jeżeli jakieś wydarzenie nie dzieje się w czasie, jaki wynika z instrukcji, to nie przejmuj się, tylko poczekaj kilka dni – aż do skutku. Poza tym, nie ma przymusu wykonywania czynności w takiej kolejności, jak w opisie – możesz tę kolejność nieco zmienić.

5. Zdrowie, nadszarpnięte w walkach z potworami, możesz w szybki sposób poratować wypijając napój uzdrawiający (healing potion) produkcji dr Cranium. Zaś odtrutka jego roboty wyleczy Cię z zatruć spowodowanych ukąszeniami jadowitych zwierząt (wskaźnik zdrowia zmienia wówczas kolor).

6. Możesz spróbować rozwiązać kilka problemów, nie uwzględnionych w opisie np: rusałki z jeziora czy obozu Cyganów, a ponadto spróbować przejść grę z innym bohaterem np: czarodziejem.

■ **Paweł Sikora** (PC)



Ten kwiatek można powąchać, nie odchodząc od komputera.



Jeszcze niedawno największą radością dla grającego małolata było brzęczenie Covoxa. Potem zaczął straszyć rodzinę porykiwaniami ze znalezionego pod choinką SoundBlastera. Teraz z pod drzwi z napisem „No Fucking *Microsoft*" może zacząć wydobywać się dziwny smrodek. Rodzicu! Nie denerwuj się. Twoja pociecha testuje właśnie najnowszy produkt pośród kart rozszerzeń opracowywanych specjalnie dla fanów gier:

SMELL BLASTER

W pierwszej chwili, gdy przedstawiciel koreańskiej firmy Kaiwo Cosmetics Inc., pan Roo Teff, wręczył mi pięknie opakowane pudełko, spodziewałem się, że całość będę mógł bez otwierania podarować mojej lubej małżonce. Jakież było więc moje zdziwienie, gdy zamiast achów i ochów z łazienki dotarło do mnie wołanie: *czy ja mam to zemleć, a potem się tym posypać, czy jak?*

Nie będę ukrywał, że w pięknym opakowaniu znalazło się urządzenie, które mnie, a nie moją drugą połowę, wprawiło w zachwyt: był to jeden z pierwszych egzemplarzy SmellBlastera - jak się później okazało produktu powstałego w kooperacji wytwórni kosmetyków Kaiwo Cosmetics i małej firmy elektronicznej Dai-Roo Electronics.

Niezwłocznie po rozpoznaniu prawdziwego przeznaczenia zawartości pudełka, zabrałem się do podłączania SmellBlastera do mojego PeCeta.

W pudełku znalazłem standartową (krótką) kartę interfejsu, kabelek do podłączenia urządzenia, elegancko wydaną instrukcję, dyskietkę z driverami, samo pudełeczko SmellBlastera i dziewięć małych pojemniczków, wyglądających jak aerozole.

Podłączenie okazało się bardzo łatwe, instrukcja nie dość, że bardzo estetycznie wykonana, to łatwo zrozumiała, a dołączony na dyskietce program instalacyjny robił sam praktycznie wszystko. Przy uruchamianiu programu instalacyjnego zapytany o język, jakim chciałbym się porozumiewać, z dołączonej tabelki wybrałem oczywiście polski, ale niestety pojawił się komunikacik "*not available*" i działo się tak przy wszystkich językach oprócz angielskiego. Cóż plany wielkie, ale to tylko wersja ß.

W trakcie instalacji driverów można wybrać zainstalowanie programu demo (w wersjach DOS i Windows), oraz driverów do różnego rodzaju gier. Programik demo pokazuje na ekranie ikonki symbolizujące przedmioty, kojarzące się nieodparcie z pewnymi zapachami. Dzięki nim dowiedziałem się niemal natychmiast o przeznaczeniu dziewięciu małych dezodorantów dołączonych do zestawu. Otóż podzielone były one na trzy komplety i każdy z nich można było umieścić w obudowie urządzenia. Są tam właśnie miejsca na trzy pojemniczki i to tak skonstruowane, że pasują one tylko w jednym ustawieniu. Domagając się na przemian generowania zapachu kwiatków (b. udane) i kupy śmieci (innych kup - na szczęście - nie było) nieźle namachałem się zmieniając pojemniczki.

Każdy trój-pojemniczkowy zestaw pozwala bowiem na obsłużenie specyficznej grupy zapachów - zorganizowanych wyraźnie pod wymagania użytkowników następujących gier:

1. tekstówek i strzelanek, gdzie trzeba przedzierać się przez dżungle, gnać przez sawanny by tuż przed końcem paść od wąchania zabójczych kwiatków (na szczęście nie padłem trupem po takiej próbie);

2. tekstówek i strzelanek, gdzie łazi się po lochach, spotyka potwory i przewraca o gnijące szczątki poprzedników.

3. wszelkiego rodzaju symulatorów lotów, samochodów, motocykli i wszędzie tam, gdzie ociera się czoło szmatą upapraną w smarze, albo cały dzień spędza w oparach spalin.

Program sam rozpoznawał kilkanaście najpopularniejszych gier i doinstalowywał do nich swoje drivery. Niestety tylko w tych grach zapaszki pojawiały się w odpowiedniej chwili - w grach nieznanych SmellBlasterowi można było włączyć "podkład" zapachowy.

Działanie urządzenia jest wspierane dość cicho pracującym wentylatorkiem.

Próba puszczenia jednocześnie SoundBlastera nie wykazała żadnych konfliktów.

Ogólnie pomysł jest całkiem fajny, niestety pojemniczki wyczerpują się w zastraszającym tempie i po kilku godzinach zabawy pozostały mi tylko puste opakowania. Nie wiem jeszcze, czy pan Roo Teff znalazł w czasie swojego pobytu dystrybutora SmellBlastera, ani ile będzie kosztował, ale polecam go wszystkim żądnym dodatkowych emocji w czasie przedzierania się przez niebezpieczeństwa czające się za zakrętami kolejnych sektorów dysku

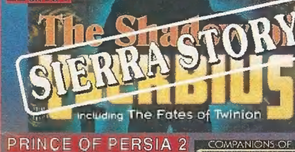
■ **Jan Z. Apach**

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

COMPUTER STUDIO

NR 2/94 (17)
INDEX 355127
CENA: 15.000

CAMPAIGN 2
ALONE 2
LEGACY



PRINCE OF PERSIA 2

★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

Gry Komputerowe

COMPUTER STUDIO

W CO GRAĆ
JAK GRAĆ
TIPSY



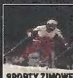
wydanie specjalne 2/94 (9)

COMPUTER STUDIO

INDEX 356364
CENA: 15.000

AMIGA ★ ATARI ST ★ IBM PC ★ COMMODORE 64

W NUMERZE WKŁADKA:
„PROFESSIONAL COMPUTER STUDIO"



CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
CGS COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – najstarsze wydawnictwo naszej redakcji. Ukazało się już 17 numerów tego czasopisma. Zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.
Można jeszcze nabyć następujące numery „CS"

Składanka 2-3-4 cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5-6-7 cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 5/92 (8) cena 10.000 zł
GOBLINS, BEAST III, OBITUS, HOOK, LOTUS III, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHTS OF THE SKY, ROBIN HOOD, EYE OF THE BEHOLDER I cz.4

CS 1/93 (9) cena 10.000 zł
LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH-66, GOBLINS II, F-117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

CS 2/93 (10) cena 10.000 zł
FIRST SAMURAI cz.1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz.1, DARKSEED, MEGA-lo-MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł
FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – dotychczas ukazało się 9 numerów. Zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery „Wyd. Spec." mają temat wiodący np. „Symulatory Lotu".

WS 1/92 cena 10.000 zł
M1 TANK PLATOON, KICK OFF 2, KULT, POPULOUS, LARRY 2, F18 INTERCEPTOR

WS 2/92 cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

WS 1/93 cena 10.000 zł
KING'S QUEST 1, SPACE QUEST 1, HEART OF CHINA, WONDERLAND, OPERATION STEALTH, LARRY 5

WS 2/93 cena 10.000 zł
DEUTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLAND, KING'S QUEST 2, ISHAR, CIVILIZATION cz.1

WS 3/93 cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

WS 4/93 cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

WS 1/94 cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

WS 2/94 cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu, akcesoriów i literatury. Dotychczas ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – dotychczas ukazały się numery 1/93, 1/94 i 2/94. Zawierają mnóstwo recenzji, krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Nowości-recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE, MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X-WING, F-117A (klawisze), SUPERFROG, itd.
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Nowości-recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLAN 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Nowości-recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, MAD DOG McCREE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, WINTER OLIMPICS, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNO FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, GREAT NAVAL BATTLES 2, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
• Jak Grać – ALONE IN THE DARK 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

"DISCOMP" IMPORT-EKSPORT

MULTIMEDIA

CD-ROM PODWÓJNEJ PRĘDKOŚCI **MITSUMI**

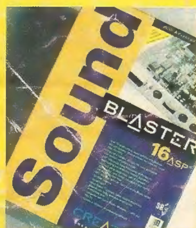
FX-001D



* 250 MS CZAS DOSTĘPU
* 350 KB/s TRANSFER
* ODCZYTUJE FORMATY:
- MULTISESSION
- KODAK Photo CD

CENA:
6.200.000 zł.

KARTA MUZYCZNA **SOUND BLASTER 16 BASIC**



* 16 BITOWY ZAPIS I ODTWARZANIE DŹWIĘKU STEREO
* 20 GŁOSOWY SYNTEZATOR DŹWIĘKU FM
* CYFROWY MIKSER STEREO

CENA:
4.500.000 zł.

KARTA MUZYCZNA **GRAVIS ULTRASOUND**



* 32 16BITOWE KANAŁY DŹWIĘKU STEREO
* 256 KB PAMIĘCI SAMPLI
* MOŻLIWOŚĆ GENEROWANIA DŹWIĘKU KIERUNKOWEGO (3D SOUND)

CENA :
4.200.000 zł.

OPROGRAMOWANIE CD **GRY**

* DAGGER OF AMON RA
cena: 1.000.000
* ECO QUEST
cena: 1.000.000
* LOOM
cena: 950.000
* MONKEY ISLAND
cena: 870.000
*REBEL ASSAULT
cena: 1.300.000
* SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
cena: 870.000
* SPACE QUEST IV
cena: 1.150.000
* STRIKE COMMANDER
cena: 1.100.000
* WING COMMANDER/ULTIMA VI
cena: 1.000.000

I WIELE, WIELE INNYCH ...

OPROGRAMOWANIE CD **INNE**

* COMPLETE BOOKSHOP
* GUINNESS BOOK OF RECORDS
* KODAK PHOTO CD
* MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA
* THE ANIMALS
* WORLD ATLAS
* WORLD VIEW
* WILD PLACES

I WIELE, WIELE INNYCH ...

A TAKŻE:

* CD-ROM MITSUMI LU005S
* CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
* SOUND BLASTER PRO
* SOUND BLASTER 16 MULTI CD
* SOUND BLASTER 16 SCSI-2
* GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

Sprzedaż hurtowa i detaliczna:
04-506 Warszawa
ul. Minerska 73 tel./fax 12-09-38

Podane ceny zawierają podatek VAT

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym

Sprzedaż detaliczna:
D.H. "KAMIONEK" 1p.
Warszawa ul.Kinowa 19